TU REVISTA DE MANGA
NEO
29
390 PTAS.
DB GT:
LA NUEVA SAGA
BAKURETSU HUNTER
AKIHIRO ITOH
NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

ARTE·9

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

El *Neko* del Saló, y esta vez tampoco hay encarte central de correo. Pero el mes que viene os aseguramos que lo tendremos y para ello no nos ha quedado más remedio que cambiar al correero. La nueva adquisición de la casa es Kaze no Kami (estos chicos son muy tímidos, tanto pseudónimo) y parece dispuesto a haceros olvidar a Otaking. Ota no acaba de sacarse el trabajo acumulado de encima y no queda más remedio que cambiar. En cualquier caso, lo importante es que recuperaremos el encarte central y que, seguramente, lo ampliaremos para introducir otro tipo de información y de textos que hasta ahora no habían tenido cabida en la revista. Otra de las incorporaciones al equipo de redacción es Minami (más pseudónimos), una chica voluntariosa y simpática y eficaz y... y gran cantante de karaoke, que nos echará una mano en redacción para ver si conseguimos agilizar un poco lo de los encartes y varias ideas que tenemos en mente, que tal como vamos ahora no nos da el tiempo para nada. En cualquier caso, aquí tenéis un Neko más (el 29 nada menos) con mucha chicha y dos temas que nos gustan especialmente, *Bakuretsu Hunter*, un manga (y anime) realmente divertido y Akihiro Itoh, uno de los mangakas con más futuro en la escena actual. A disfrutarlo con salud.

La Redacción

Neko 29 (mayo 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: Bakuretsu Hunter, © Satoru Akahori, Ray Omishi; Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Ana María Meca, Minami, Noriko Oba, Otaking, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Armando Vila y Wind. Fotolitos: Dados Grup 2, y Pasanau. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

AKIHIRO ITOH
por Enrique Pilón 15

BAKURETSU HUNTER
por Wind y Minami 21

ART BOOK DE U-JIN
por Ainoa Amperio 26

DRAGON BALL GT
por Armando Vila 28

DAVID RAMÍREZ
por Jaime Rodríguez 47

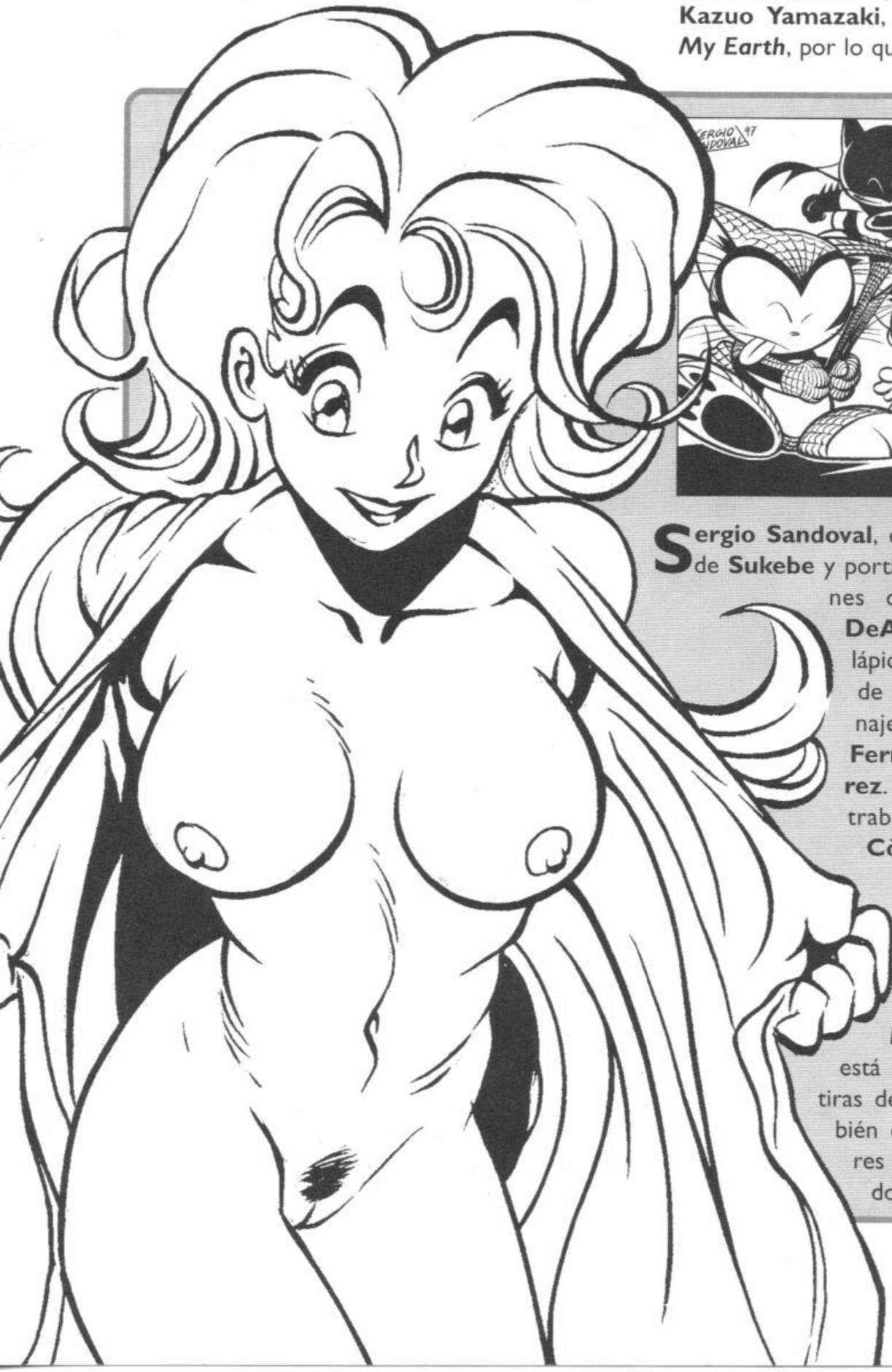
+ Yohko, Happy Boy, Take chan no papa, Satoshi Shiki, Gun Driver, Tracción Total, Tragedia de P, Dr. Slump, Legend of Lemnear, Compiler.

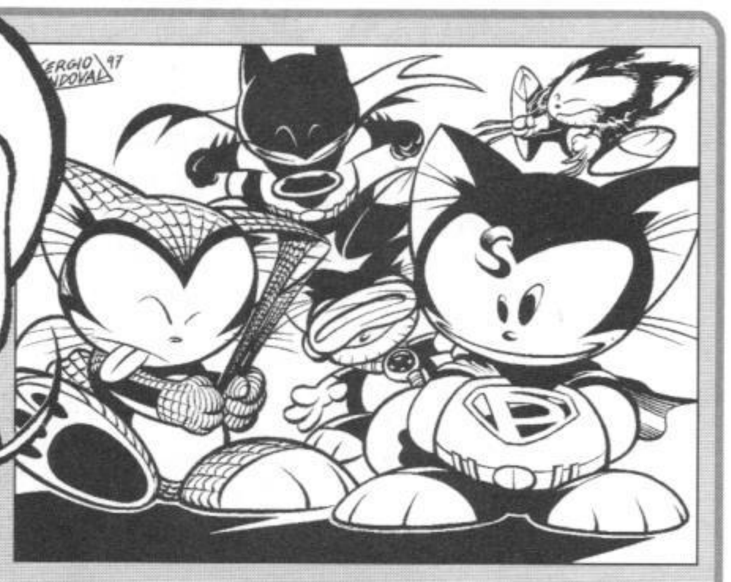
NOTICIAS ..... 4 AVANCES ..... 32 MULTIMEDIA ... 43

NOTICIAS

Los amantes de ***Saint Seiya*** (***Caballeros del zodíaco***) tienen una buena noticia. Corren rumores de que **Kurumada** podría retomar el manga en una fecha no demasiado lejana. De momento sólo son eso, rumores, pero parece que tienen suficiente fundamento como para albergar esperanza. ¿Harán versión animada?

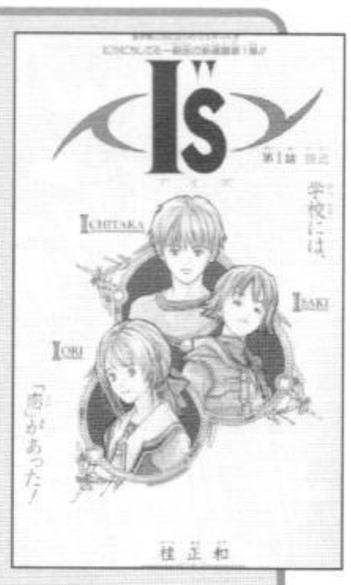
City Hunter se resiste a desaparecer y, de vez en cuando, se deja caer en las televisiones japonesas con algún telefilm que otro. Ahora se estrena uno titulado ***Good Bye my Sweet Heart***. En este especial el cliente de **Ryo Saeba** es Emi Makaze, una estrella del teatro. El hermano mayor de esta ha desaparecido y Emi le pide a Ryo que le encuentre. El malo de turno es **Black Talon**, un asesino profesional con muy malas ideas. El guión es de **Yuichi Higurashi** y el realizador del especial es **Kazuo Yamazaki**, el director de ***Please Save My Earth***, por lo que la calidad está asegurada.





Sergio Sandoval, el autor de varias historias de **Sukebe** y portadista habitual de colecciones de Marvel de **Planeta-DeAgostini** ha realizado los lápices de la segunda entrega de ***Record Woman***, el personaje creado por **Ismael Ferrer** y **José Miguel Álvarez**. Parece que el exceso de trabajo cara al **Saló del Còmic** les obligo a Ismael y a José Miguel a cederle los bártulos de dibujar a Sergio por un mes mientras ellos acababan el número 7 de ***Mondo Lirondo***. Ismael también está trabajando en un libro de tiras de **Pachún** en el que también colaborarán muchos autores de manga español conocido.

Bueno, la espera ha sido larga pero ya tenemos nuevo manga de **Masakazu Katsura**. Empezó a publicarse en el nº 19 del ***Weekly Shonen Jump*** (que salió a la venta el 7 de abril de este mismo año) y se titula ***I´´s***. Evidentemente se trata de un nuevo triángulo amoroso, pero de momento no ha aparecido el elemento fantástico tan habitual en los productos de Katsura. El argumento es más o menos como sigue: El personaje masculino de la serie es **Ichitaka**, un joven bastante aparente que está enamorado de **Iori**, pero no se atreve a decírselo y cada vez que se acerca a ella acaba haciéndole daño (psicológicamente, se entiende). Ella también siente algo por el pero ante tanta agresividad no alberga muchas esperanzas en su relación. Un día tienen que trabajar juntos en una obra de teatro que Iori llama **I´s**. Como ambos tienen nombres que empiezan con I Ichitaka se toma este detalle como una especie de insinuación, pero antes de que se aclaren las cosas sucede algo que se interpone entre ellos. ¿Será el tercer personaje, Isaki? ¿será un Tsunami?, ¿será el cobrador del frac?. De momento no lo sabemos, lo que si sabemos es que **Isaki**, el tercer vértice del triángulo, es la que añade un ´ al título.



B´TX va a tener continuación animada en forma de **OVA**. Después del fracaso de la serie de TV (25 episodios), se está preparando esta OVA de catorce entregas en las que participará prácticamente el mismo equipo de producción que en la serie. Lo único que cambia es el realizador.

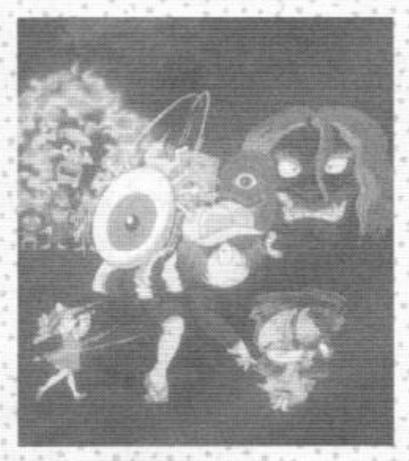
Sakura Tsushin, el manga de **U-Jin** que hemos comentado mil veces en tankoubon, ya tiene versión animada. Será una **OVA** de seis volúmenes con dos episodios por entrega. El primer volumen saldrá el 21 de mayo. El director es **Kunitoshi Okajima** y el guionista es **Kenji Terada** (que ya trabajó en la versión animada de KOR). La música también es de un autor conocido, **Mitsuo Hagita**, responsable de la música de productos tan conocidos como ***Record of Lodoss War***. El diseñador de personajes es **Noboyuki Takeuchi**. La verdad es que ***Sakura Tsushin*** es quizás el mejor manga de **U-Jin** y será muy interesante ver que tal queda en la pantalla. Por poco que se esfuercen seguro que también es la mejor adaptación al anime de un trabajo de **U-Jin**.

El tremendo éxito de ***Sakura Taisen***, el juego de Saturn on diseños de ***Kosuke Fujishima***, ha abierto la posibilidad de que se convierta en una OVA. Tendría cuatro partes, se titularía ***Sakura Taisen Oukakenran*** y mantendría a Fujishima como diseñador de personajes. También estaría envuelto en el proyecto **Satoru Akahori** (el guionista de ***Bakuretsu Hunter*** y ***NG Lamune & 40*** y de ***Saber Marionette*** y del que hablamos en este mismo ***Neko***). La salida de la primera entrega está prevista en Octubre. Esta noticia la hemos conseguido en la revista **Ex** (en internet) de la que ya hemos dado la dirección en anteriores ***Nekos***.

Núria Peris e **Ismael Ferrer** siguen su etapa de colaboraciones con un nuevo trabajo. Acaban de publicar unas ilustraciones en el número uno de la revista ***You***. Las ilustraciones en cuestión apoyan un texto que explica como se debe usar un condón, por lo que además de bonitas les han quedado didácticas. También es posible que sigan colaborando con la revista ***Primera línea*** con otra entrega de ***Clitorina*** o con unas ilustraciones para un CD.Rom. Lo que parece claro es que ni Ismael tiene intención de seguir con ***Yoko*** (al menos en breve) y que a Nuria le pasa lo mismo con ***Ikki***, que se ha ido posponiendo y que vuelve a ver retrasada su fecha de salida.

Otro revival que parece que no tiene fin. ***Vs Kishi Lamune & 40*** es el título de esta nueva versión de la serie clásica. Esta vez el formato a cambiado y pasa de la televisión al vídeo. Será una **OVA** de seis partes que empezará a venderse el 21 de mayo. Parece que en esta nueva versión pretenden introducir más chicas ligeras de ropa para darle "emoción" al asunto. El director es **Yoshitaka Fujimoto** y el guión de **Katsumi Hasegawa**. El diseño de personajes corre a cargo de **Osamu Horiuchi**.

La nueva película de ***Ge Ge Ge no Kiatro*** se llama ***Ge ge... Obake Nigter*** (***Ge ge... y el partido de beisbol de la noche de los fantasmas***). La dirige **Junicho Sato** y el guión es de **Mitsuru Shimada**. El realizador dice que ha intentado hacer una pelicula más desenfadada de lo que se podría esperar de una historia de fantasmas.



También se han estrenado película de ***Doraemon*** en dos bloques, dos historias. La primera, ***Doraemon-Nobita no Nejimaki Toshiboken*** (***la aventura de Nobita en la ciudad tornillo***) dirigida por **Tsumomu Shibayama** y con guión de **Fujiko F. Fujio** (la historia ya estaba hecha) y ***The Doraemons- Kaito Dorapan***, ***Nazo no Chosenjo*** (carta de desafío del misterioso Dorapan), dirigida por **Toshimoto Yoneya** y con guión de **Kenji Terada** (***Tsushin***, ***KOR***).

Zenki tuvo serie de televisión en 1995 pero el tono de la misma se tuvo que suavizar para adaptarlo a las audiencias más jóvenes. Ahora ***Zenki*** vuelve al anime en forma de **OVA** titulada ***Kishindoshi Zenki Gaiden*** para recuperar las escenas más "escandalosas". La historia va de un monstruo que vuelve a un pueblo cada 60 años para que le ofrenden la vida de siete chicas jóvenes. El director es **Junji Nishimura** y el guión de **Ryoiji Yamaguchi**.

Tras un años de espera ha aparecido la tercera entrega de la **OVA** de ***Idol Project***. La cosa sigue donde la dejaron y esta entrega está dirigida por **Yasushi Nagaoka** y el guión de **Toshihisa Aarakawa**. La salida fue el 28 de marzo.

Son unas cuantas las series que han llegado a un final este último mes. Tenemos ***Pretty Sammy*** (con 26 episodios), ***Aka-chan to boku*** (con 35 episodios), ***Saber Marionette J*** (con 25 episodios), ***Mojako*** (con 73 episodios), ***Ineakiko Remi*** (con 23 episodios), y ***The violinist of Hamelin*** (con 25 episodios). También acaban ***Eat-Man***, ***Mizuiro Jidai*** y ***Gambarist ! Sun***,

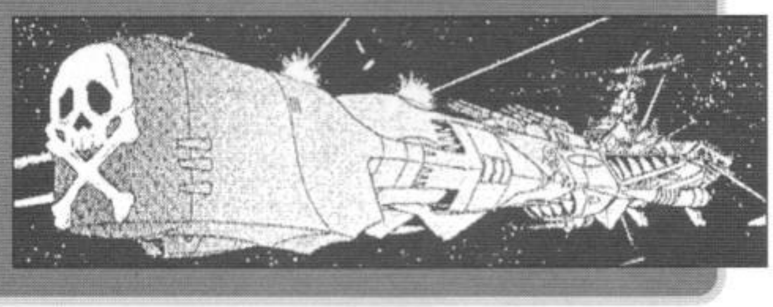
Pero las series que se estrenan son unas cuantas más, aquí tenéis la lista: ***Kerkoro Chime*** basada en un manga de **Fujita Maguro** publicado en la revista ***Ribbon*** de **Shueisha**. ***Azuki chan*** dirigida por **Kojima Masayuki**. ***Shin Tenchi Muyo*** (ya hablamos el mes pasado). ***Pocket Monstar*** dirigida por **Hidaka Masamitsu**. ***Grander Mushashi***, basada en un manga de **Teshirogi Takashi** publicado en la revista ***Korokoro*** de **Shogakukan**. ***Shoujo Kakumei Utena*** (***Utema la chica revolucionaria***) basada en un manga de **Saitoh Chiho** y **Biipapasu** publicado en la revista ***Chao*** de **Shogakukan**. ***Hakugei Densetsu*** (***la leyenda de la ballena blanca***) producida por **Image K**. ***Maze Bakunetsu Jiku*** basada en un manga de **Akahori Satoru** publicado en la revista ***Monthly Comic Dragon*** de **Fujimi**. ***Haunted Junction*** basada en un manga de **Muraishima Nemu** publicado en la revista ***Montlhy Dengeki Comic Gao!*** de **Mediaworks**. ***Bamboo Bears*** dirigida por **Dernard Deyries**. ***Slayers Try*** creada por **Kamisaka Hajime** y **Araizumirui**. ***Harimogu Haarii*** dirigida por **Sayama Seiko**. ***Kindaichi-shounen Jikenbo*** basada en un manga de **Satoh Fumiya** publicado en la revista ***Weekly Shonen Magazine*** de **Kodansha**. ***Kyuumei Senshi Nanoseibaa*** producida por **Studio Junior**. ***Chuuka Ichiban!*** basada en un manga de **Ogawa Nobuyoshi** publicado en la revista ***Weekly Shonen Magazine*** de **Kodansha** y para acabar ***CLAMP Campus Detectives*** basada en un manga de las **CLAMP** publicado en la revista ***Monthly Asuka Mystery DX*** de **Kadokawa**. Casi nada para un solo mes y pico.

Kido Senkan Nadesico ya se ha acabado en su formato televisivo (tal como hemos comentado más arriba) pero ya se está preparando una **versión animada para el cine**. Podría estrenarse en **1998** pero todavía no es una noticia 100% confirmada. Si fuera cierto sería una buena noticia.

Esta noticia es para fans de las **CLAMP** (que por las ventas de ***X*** y ***Tokyo Babylon*** parecen pocos). Ya tiene página web y la dirección es **http://www-.clamp.f-2.co.jp/**

Bueno, ya están casi disponibles las primeras entregas de la **OVA** de ***Hen***. Para ponerle más aliciente a la cosa han hecho una figurita de **Chizuru** que regalarán al comprar la primera entrega de la OVA. Pero no contentos con eso también han contratado a un par de chicas para una especie de espectáculo de presentación del producto. La verdad es que sólo tenemos una foto del asunto y no estamos demasiado seguros de porque están estas dos chicas disfrazadas pero una cosa es segura. Como se parezcan mínimamente a los personajes de la serie (sobre todo en el tema de las medidas) valdría la pena conocer a estas dos señoritas.

Http:// www1e.meshnet.or.jp/shinchosha/comics/ es la dirección de internet donde se pueden ver las páginas del nuevo manga de **Leiji Matsumoto**. Pero no es un nuevo manga cualquiera. Es un nuevo manga de su personaje más emblemático, el genial **Captain Harlock**. El título de esta historia es ***Nibelungen Ring II Great Harlock Walkure***. Empezó a publicarse el pasado mes de abril y las primeras páginas son realmente bonitas. Por cierto, en esta dirección de internet también se puede encontrar una traducción al inglés de la historia, lo que no deja de ser una gran ventaja. Ahora a esperar que **Matsumoto** cumpla su promesa y después de la nueva historia de ***Galaxy Express*** y de este nuevo ***Harlock*** llegue la tan prometida saga en la que reunirá a todos sus personajes en una sola historia (recordad que prácticamente todos los personajes de sus mangas cohabitan en el mismo universo).



Del manga de ***Hyper Police***, creado por **MEE** y publicado en la ***Monthly Dragon Magazine***, seguramente os hablaremos el mes que viene. De lo que os vamos a hablar este mes es de su versión animada que se estrenó en televisión el pasado 3 de abril en sustitución de ***Eat-Man*** (de la que os hablamos en un ***Neko*** anterior). La historia se sitúa en un mundo dominado por los demonios. Los cazadores de demonios (los **Bounty Hunters**) son los protagonistas. El personaje principal es **Natsuki Sasahara**, medio humana medio gata. El argumento tiene su parte dura, pero el aspecto de muñeco de peluche de algunos de los personajes le dan un no se qué entrañable al producto. El manga está muy bien, esperemos que el anime también.

Boy es un manga del ***Shonen Jump*** que lleva apareciendo en la conocida revistas desde hace más de **200 números**. Después de tanto tiempo por fin se han decidió a hacer una versión animada. El protagonista de ***Boy*** es **Hareruya Hibino**, un estudiante que además de hacer lo habitual (es decir, estudiar) ayuda a la gente a cumplir sus sueños. Tiene una enorme habilidad en el combate y es capaz de utilizar cualquier cosa como arma (¿Bulseye?). El guión original es de **Haruto Umezawa** y el director de esta nueva serie de TV (que se empezó a emitir el 7 de abril en TV Tokyo) es **Kiyoshi Egawa**. El diseño de personajes corre a cargo de **Takahiro Kishi**..

Ya os comentamos el mes pasado que se estaban preparando en Sevilla las ***Primeras conferencias sobre manga y anime*** organizadas por la **Facultad de Ciencias de la Información** de la **Universidad de Sevilla** junto a **Nostromo**, la librería Sevillana que antes se llamaba Dibujos animados. Las jornadas empezarán el día 26 de mayo y se cerrarán el 28 del mismo mes. Estas jornadas pretenden dar a conocer en el ambiente universitario la realidad actual del manga y el anime en nuestro país. Para ello contarán con la presencia de **Oscar Valiente** (ya sabéis quién es) y **Nacho Fernández** y **Alvaro López**, los autores de ***Dragon Fall***. Los actos, es decir, las diferentes conferencias y las proyecciones de anime, tendrán lugar en la sala de proyecciones de la Facultad de Ciencias de la Información donde también expondrá sus trabajos un dibujante sevillano que hará un homenaje al manga. Entre otros temas se tratarán la censura en el manga y el anime, el cine de animación japonesa y la estética manga, el anime y el fenómeno manga y el manga español. Para cerrar el evento la organización ofrecerá ***otsunami*** a los asistentes a la última jornada. Para los que queráis más información dirigiros a la propia facultad o a la **librería Nostromo de Sevilla (95-421 18 18)**. Ellos os darán todos los datos que necesitéis.

Norma sigue sorprendiéndonos y en julio saca otro gran volumen de origen completamente desconocido para nosotros. Se llama ***Metal Slader Glory*** y su autor es un tal **Yoshimiru**. La verdad es que, al menos gráficamente (aun no lo hemos podido leer) tiene bastante buena pinta. Aquí tenéis unas imágenes y el mes que viene el avance, como siempre.

Los que esperabais más anime de ***Lodoss*** en plan épico y todas esas cosas os vais a sentir un poco decepcionados. Ya se ha anunciado oficialmente la salida del nuevo anime de la serie pero el anuncio ha dejado con la boca abierta a más de uno. Será un vídeo de 10 minutos con los personajes en **Super Deformed** presentado el universo de ***Lodoss*** a los más novatos. La idea está tomada del manga ***Youkozo Lodoss Toue*** que se publica en la revista ***Shonen Ace*** y que está realizado por **Rei Hyakushiki**. A esta primera entrega seguirán tres más de 10 minutos que completarán media hora de anime. El director es **Koichi Chiaki** (***Slayers***, ***Tokyo Babylon***), la productora es la **AIC** (***Tenchi Muyo***, ***El Hazard***), el diseñador de personajes es **Hirokazu Usami** (***Green Legend***) y el director artístico es **Shikeda Shigemi** (***Pretty Samy***, ***El Hazard***). Queda por ver el precio que se atreverán a poner por tan solo diez minutos de animación.

AIC sigue pegando fuerte y va dando noticias sobre sus próximos proyectos poquito a poquito. Ya tenemos una nueva imagen de ***Photon***, la nueva serie que **Kajishima** está preparando desde hace tiempo. El look es cercano al de ***Tenchi Muyo*** y, en general, al de los demás productos de la casa. Lo que sigue adelante (produciéndose, se entiende) es la serie de televisión de ***Bubblegum Crisis***. De momento ya saben que la historia no será una continuación del material anterior. Pretenden situar el argumento en una especie de universo alternativo para que los nuevos fans no se pierdan y los antiguos no tengan que volverse a tragar todo el argumento otra vez. En el apartado de rumores indican que podría haber serie de televisión de ***Daiondukai*** (que ahora sólo está en **OVA**) y de ***El Hazard*** para horarios adultos con la intención de mantener el tono más "festivo" de las OVA´s.

Parece que el revival ***Macross*** (y van...) no se va a limitar a los videojuegos. Desde abril están a la venta el primer y segundo CD que recopilan el **Radio Drama** (una radio novela, vamos) ***Macross Generation*** basado en la serie. La historia utiliza a los personajes habituales de ***Macross*** junto a otros nuevos, como **Passel** (la protagonista), una gran admiradora de **Lyn Minmei** que quiere llegar a ser una cantante tan famosa como ella. **Liza** es otro de los personajes. También quiere ser una estrella de la canción pero es más reflexiva que Passel. Son muy amigas, pero rivales a la vez. Otros personajes del Radio Drama son **Wolf**, **Canary** y **Rafarl**. Vamos que en realidad se trata de una historia que utiliza el marco de ***Macross*** y a los personajes clásicos de la serie como una referencia muy lejana para contar algo nuevo. El guión es de ***Hiroyuki Tomita***.

EN JULIO...
ESTALLARÁ LA FIEBRE
EVANGELION
MANGAS EDITADOS POR
NORMA Editorial
VIDEOS EDITADOS POR
MANGA Films
EVANGELION, por YOSHIYUKI SADAMOTO. © GAINAX / PROJECT EVA / TOKYO TV / NAS / KADOKAWA SHOTEN

TANKOUBON

Como al final de la sección no tendremos espacio os ofrecemos los ISBN de las obras reseñadas en el Tankoubon de este mes en la introducción. Por cierto. Parece que la mayoría de vosotros aprueba la sección por lo que ,de momento, la mantendremos más o menos como está con mínimas modificaciones dependiendo del material disponible.

Hunter Yohko ISBN4-7859-1546-3
Take chan no papa ISBN4-7962-8767-1
Happy Boy ISBN4-87025-175-2

MAMONO HUNTER YOHKO (Young King Comics)

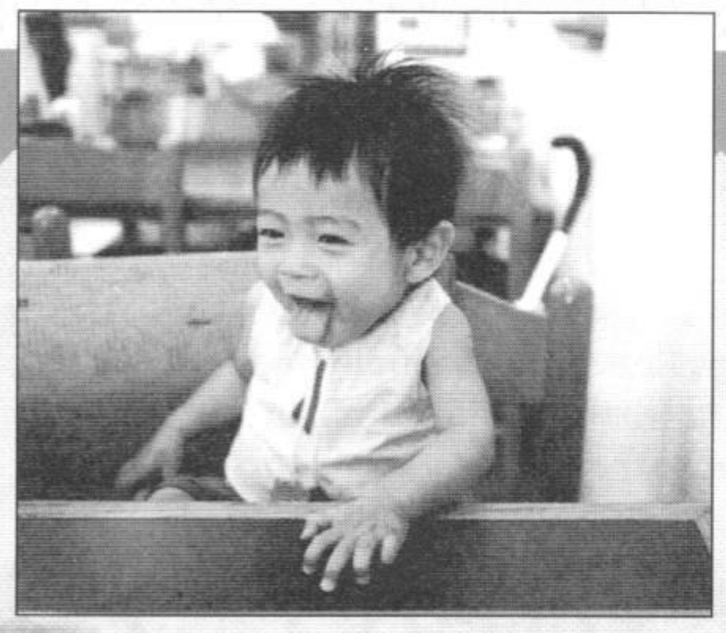
Tal vez hayáis visto alguna OVA protagonizada por una chica mona con un peinado más bien horrible que viste una túnica china roja con el símbolo del Ying-Yang en el pecho, que dedica su tiempo a ir al instituto y combatir demonios malignos (arf). Ésa es Yohko. Se trata de una serie de anime, aunque, como tantas otras ha aparecido un manga de la serie. Pero la que hoy os presentamos, realizada por Gaku Miyao, no es la historia del anime, sino otra, autoconclusiva, que tiene como protagonista a Yohko.

La historia comienza cuando Yohko ve como un monstruo ataca a un perrito y dejándolo malherido. La chica se apiada de él y, como recientemente han muerto sus padres en un accidente de tráfico, decide llevárselo para curarlo;se encariña con el animal y le llama Raigo.

Pero en su bloque no se permiten animales y le dicen que debe deshacerse de él. Cuando está a punto de hacerlo, Ibex, el monstruo en forma de cabra montés gigante que atacó a Raigo la primera vez, vuelve a la carga, esta vez contra la amiga de Yohko. Pero ocurre lo inesperado: Raigo se transforma en un monstruoso animal que mata al otro bicho y escapa. El cadáver del monstruo se volatiliza y en su lugar aparece un anillo que se coloca en la mano de Yohko, iniciándose la transformación de la chica. Raigo, sin reconocerla, la ataca, y del anillo sale una espada para que se defienda, pero ella se niega a matar a su perro. De vuelta a casa, del anillo sale la imagen de Ibex, que le explica la toda la historia de Raigo, la espada y el anillo mágico. Hace mucho tiempo, una sacerdotisa, Harura, recogió al cachorro de un espíritu, pero en su pueblo los kamis (espíritus) negros eran símbolo de mala suerte y los mataban. Ya que fue ella quien lo recogió, le mandan sacrificar al animal, pero ella no podía hacerlo, y en vez de matarlo lo deja escapar. Como castigo, la gente del pueblo decide matarlos a los dos y usan a la sacerdotisa como cebo para atraer al espíritu, que al ver el lamentable estado en que han dejado a Haruka después de maltratarla, se transforma en monstruo, matando a la gente del pueblo. El amigo de Haruka, Shoomu, estaba encerrado para evitar que le ayudara, y ,cuando consigue escapar, también es atacado por Raigo, que de algún modo tiene el espíritu de Haruka, que también ha muerto por su culpa. Antes de morir el chico se transforma en Ibex; los dos monstruos luchan y se matan mutuamente. Después de saber eso, Yohko está decidida a matar a Raigo. Pero su amiga se interpone entre ella y el perro para impedir que lo mate, ya que son amigos. De todas formas, Yohko no puede matar a su perro, y lanza su espada, dejando que Raigo le muerda el cuello. En ese momento "ve" que el accidente de sus padres se produjo para esquivar a Raigo, y que su madre le pide al perro que cuide de ella, y cómo Raigo buscó la casa donde vive Yohko para cumplir la promesa. Yohko muere y Raigo se suicida con la espada de la chica. Haruka y Shoomu han quedado libres, y en el otro mundo, Raigo y Yohko vuelven a estar juntos...

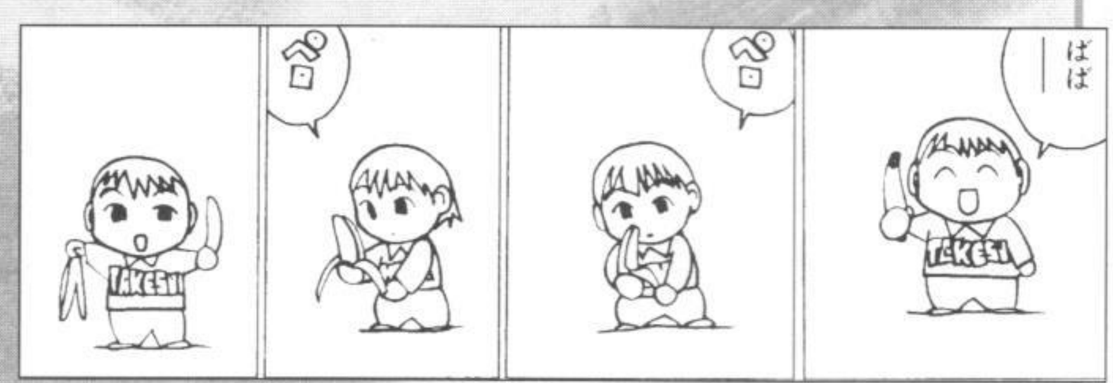
Como podéis ver, no tiene nada que ver con la serie de anime, pero la historia es interesante y original. Se centra básicamente en Yohko, desarrollando su personaje, por lo que si sois fans de la Devil Hunter, es una historia imprescindible. El grafismo es sencillo, tal vez algo pobre, algo shojo, pero describe bien la historia. Es un manga donde lo que cuenta es el argumento, y los dibujos, aunque podrían mejorarse, no desentonan. Creo que es una buena historia y que merece la pena, pero ¡ojo!, no es lo adecuado si sólo os interesa la historia del anime, ya que no salen el resto de personajes, como Azusa, aunque la primera vez que vi a Haruka pensé que era ella. ¿Qué más puedo deciros? A mí me ha gustado....

TAKE CHAN TO PAPA



Ya os comentamos en las noticias de un *Neko* anterior que Tatsuya Egawa estaba haciendo un manga sobre la vida de su hijo, aún bebé. Pues ya va por el segundo tankoubon de este *Take Chan to papa* (Take Chan y papa) y parece que no tiene intención de parar. Varias son las cosas que hacen de este manga algo especial. Para empezar, se nos hace extraño a los occidentales ver este tipo de historias. No estamos nada acostumbrados a que los tebeos toquen cierto tipo de temas, que se salgan de varios arquetipos muy definidos. Pero en Japón parece que es algo muy habitual y que son muchos los mangakas y las mangakas que publican historias de este tipo en revistas especializadas en el mundo de los bebés. Otra particularidad que hace de este manga algo especial es que es totalmente a color. Es poco habitual ver mangas a color, la verdad. Sobre todo porque ya tienen muy asumido que el manga debe ser lo más barato posible y que el B/N reina sin trabas en el inmenso mercado nipón. En cualquier caso parece que Egawa se siente muy a gusto haciendo este manga y, en este segundo tankoubon que acaba de aparecer, el hijo de Egawa empieza con un año y un mes y acaba con dos años. Lo que nos cuenta el tomo es la evolución del pequeño entre estas dos edades y las diferentes peripecias y anécdotas en las que se ve envuelto.

Por ejemplo, Egawa nos cuenta la manía que tiene su hijo (que se llama Takeshi, por eso lo de Take Chan) de cagars... bueno, de hacer popó (que queda más fino) por toda la casa y a la menor oportunidad. Evidentemente la cosa no le hace mucha gracia al matrimonio Egawa (por cierto, ella se llama Mari), y los rebotes de mamá Egawa son monumentales. Y es que parece ser que al bueno de Take le gusta ir por la casa sin pañales y lo deja todo pringadito. Por eso Tatsuya piensa que la mejor palabra, la primera, que debe aprender Take es unchi (caca) para intentar que al menos avise cuando se presenta una emergencia. Tatsuya intenta que su hijo aprenda la palabrita antes de que empiece a ir a la guardería. Como no podía ser de otro modo, meses después Take sabe decir cógeme en brazos, pero de unchi nada de nada y la casa sigue adornada por los regalitos del niño.



Otra gracia de Take es que, siguiendo el ejemplo de su padre, le gusta lo de pintar, pero el problema es que suele elegir el soporte equivocado y prefiere las paredes al papel clásico de toda la vida.

A Take también le gustan mucho los baños y está encantado con el "instrumento" de su padre. Para él, no es más que otro juguete y se lanza sobre él siempre que puede. El problema es que el pobre Tatsuya suele acabar magullado y con el susodicho "instrumento" un tanto machacado. Entre gracia y gracia de Takeshi, el volumen va avanzando hasta los dos años del chico donde cierran para seguir en el siguiente tankoubon.

Está claro que *Take Chan to papa* es una obra pensada para un público adulto y con experiencia en el tema de la paternidad/maternidad. No dejan de ser circunstancias habituales en cualquier hogar donde exista un pequeñajo. Pero ver todas esas cosas contadas en forma de manga y bajo una óptica tan especial como la de Tatsuya Egawa es muy estimulante. Claro que, si a uno no le gustan los niños y le parece que las gracias de los bebés no la tienen en absoluto (gracia, me refiero), es casi seguro que este manga no tendrá ningún interés. En lo que se refiere a lo puramente formal, dejando un poco de lado los gustos sobre temáticas, *Take Chan to papa* es un manga muy conseguido. El estilo suelto y sencillo de Egawa funciona muy bien y su capacidad de síntesis, de simplificar y caricaturizar a los diferentes personajes de la historia (casi documental) es francamente elogiable. Egawa ya ha demostrado que puede pasar de un extremo a otro cuando dibuja. Puede ser el más puntilloso de los perfeccionistas cuando se lo propone, añadiendo siempre un trabajo de tramas magnífico y un entintado superlimpio que da a sus páginas una sensación de limpieza y claridad tremendas. Y cuando se suelta, cuando le apetece, deja todo eso de lado y se va a las antípodas de su estilo habitual para hacer manga humorístico ultrasencillo, lo más simple del mundo, pero sin perder un ápice de intensidad narrativa. Vamos, que Egawa es, sin duda, el mangaka más versátil que se puede encontrar en el Japón hoy día.

HAPPY BOY

Tatsuya Egawa es uno de los autores con más personalidad que se puede encontrar en el mundo del manga actual. Basta con echar un vistazo a la reseña anterior o recordar algunas de sus obras, como *Golden Boy*. Pero este *Happy Boy* recuerda más a la serie que le hizo popular, *Magical Talruto Kun*. El manga en cuestión era un desmadre un tanto surrealista en el que Egawa se embalaba y nos metía en un universo muy particular y lleno de personajes estrambóticos. En el caso de *Happy Boy*, Egawa vuelve a las andadas y recupera ese tono un tanto onírico que tan buen resultado le dió en *Magical Talruto Kun*.

Happy Boy es la historia de Genki, un jovencito algo tapón que además tiene alas. Pero, para cosas raras, su abuelo adoptivo, que es un tigre, y que le enseñó artes marciales al chico. Y decimos adoptivo por que a Genki le encontró la mujer del abuelo tigre flotando en un río catorce años antes del principio de nuestra historia. Genki estudia en la escuela del pueblo y la profesora de su clase es una gata aficionada a vestirse con parafernalia fetichista de lo más llamativa. Pero, a pesar de parecer una dómina, la pobre profesora no puede con Genki y éste la lleva por el camino de la amargura. La profesora no es la única que se vuelve loca con Genki: la mayoría de los compañeros de clase del alado chico también están histéricos con sus locuras. Cerca de la escuela existe una montaña desde la que se puede ver "el otro mundo". La montaña es territorio tabú para la gente del pueblo y está prohibido acercarse a ella y mucho menos ir más allá. Evidentemente esto motiva más aún a Genki, y en cuanto tiene oportunidad se escapa para investigar la misteriosa montaña. El problema es que Genki no se conforma con conocer la montaña e intenta ir más allá, quemándose las alas por el camino. Genki cae a la montaña y en ella lo que encuentra es a Mika, una maga bastante poderosa que se alberga en el lugar. El encuentro de Genki y Mika es, por supuesto, un tanto aparatoso. Genki le insiste a Mika que quiere aprender magia y ésta le replica que no puede ser. Genki insiste tanto que Mika acaba por obsequiarle con un pequeño ser mágico, una especie de corazón con patas que puede hacer aparecer sentimientos extremos en los demás. Genki lo utiliza para ayudar a un compañero de su clase (un koala) que es la mar de tímido. Al final, la treta sale bien y el compañero de clase de Genki se convierte en el héroe del lugar.

Happy Boy se publica en la revista *Shonen Gan Gan*, destinada a un público infantil-juvenil, (aunque esta obra de Egawa dejaría satisfecho a lectores de cualquier edad). En este primer tankoubon el estilo del autor fluctúa desde el boceto superrápido de la primera historia, al detallismo habitual de Egawa en el segundo corte, hasta el retorno al estilo más naïf. En la entrega que hemos podido ver en un último número de *Gan Gan* (por cierto Genki estaba muy crecidito). Egawa volvía a utilizar el estilo rápido, suponemos que ante la presión que debe suponer tener prácticamente cuatro series abiertas al mismo tiempo.

Pasando Revista:

KAMIKAZE, (Kodansha)

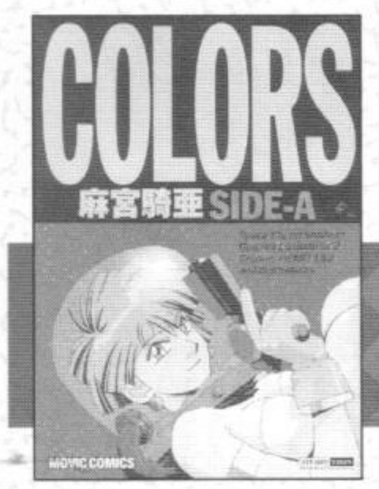
Satoshi Shiki, el autor de *Riot*, el manga que publicó Norma y con el que prácticamente estrenó su línea de tomos, nos dejó a todos colgados cuando dejó inacabada su primera obra más o menos conocida. Uno de los rumores comentaba que motivos personales le habían retirado del mundo del manga y por lo que se decía parecía difícil que volviera al mundo del manga. Pero aquí está de nuevo, y la verdad es que nos lo han cambiado y para mejor. *Kamikaze* es el título de su nuevo manga y antes de entrar en valoraciones situemos un poco el argumento que hemos podido adivinar en la primera entrega, aparecida en el número 5 de 1997 de la revista *Afternoon* (una verdadera mina informativa) de Kodansha.

Kamuro es descendiente del Clan Kegami no Tami. Kamuro tiene 18 años, y al nacer le encontraron una extraña piedra en su mano. Un día Kamuro sale de casa para cumplir con una cita previa con una extraña chica a la que llaman "del agua". Kamuro ha quedado en Tokio y cuando llega se encuentra con otros miembros de su mismo Clan que tiene la misión de liquidarle. La batalla que sigue a continuación es de lo más espectacular y nos va presentando a los diferentes personajes que se supone que irán protagonizando la historia en próximas entregas.

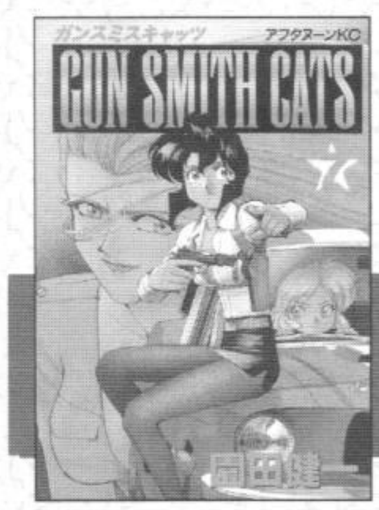
Esta historia mezcla elementos variados, como ya hizo en *Riot*, pero esta vez, la magia, lo esotérico y las diferentes luchas quedan más extrañas todavía si tenemos en cuenta que esta vez el entorno, la época, son actuales. Supongo que eso también hará la serie más identificable.

La verdad es que Satoshi nos ha sorprendido gratamente. En *Riot* ya se le adivinaban buenas maneras, pero a veces se le iban las cosas de las manos , parecía que no acababa de dominar el tema de la anatomía y algunas páginas de la obra eran bastante flojas junto a otras que realmente funcionaban a la perfección. En Kamikaze parece que el autor ha madurado mucho. No sabemos que demonios habrá dibujado para adquirir tanta soltura, pero lo cierto es que Kamikaze está bastante lejos (por encima) de Riot. Sus tendencias estéticas, sobretodo su gusto por las figuras estilizadas, se mantienen, pero el aspecto general, el acabado e incluso la forma de utilizar las tramas, han cambiado mucho. Ahora Satoshi recuerda bastante a Kazushi Hagiwara y su estilo se ha hecho más comercial todavía. La historia también parece interesante y si lo unimos todo conseguimos un inicio de serie muy esperanzador. Esperemos que esta vez Satoshi Shiki no se nos despiste y acabe lo que empieza, que no hay cosa más frustrante que quedarte con una historia a medias de leer.

La Lista de la Compra



***Colors Side A.* (japonés) Movic Comics. Por Kia Asamiya ISBN4-89601-259-3.** La recopilación de los trabajos primerizos de Kia Asamiya (igua que el *Side K* lo era de Michitaka Kikuchi). En estas historias todavía estaba muuuy verde.



***Magic.* (japonés) Hakushensha. Por Reiko Shimizu ISBN4-592-12494-4.** Reiko Shimizu tiene varios libros de ilustraciones publicados bastante fáciles de localizar y muy bonitos. Esta vez nos ofrece una historia cerrada muy atractiva.

***Gun Smith Cats n° 7.* (japonés) Kodansha. Por Kenichi Sonoda ISBN4-06-314141-1.** Una nueva entrega del manga de Sonoda, con un estilo bastante más sintético que los primeros tankoubons pero igual de efectivo.

***Look in the Future n°6.* (japonés) Hakushensha. Por Saki Hiwatari ISBN4-592-12006-X.** Sexta entrega de esta nueva serie de la creadora de *Please Save my Earth*. Un manga tan bonito como el anterior de una de las autoras más sensibles y emotivas.

***El Hazard, the Magnificent World n° 2.* (japonés) Tokuma Shoten. Por Hiroki Hayashi y Ryoe Tsukimura ISBN4-19-830148-4.** Segunda entrega (se ha hecho esperar) de este precioso manga basado en la aun más preciosa OVA del mismo nombre.

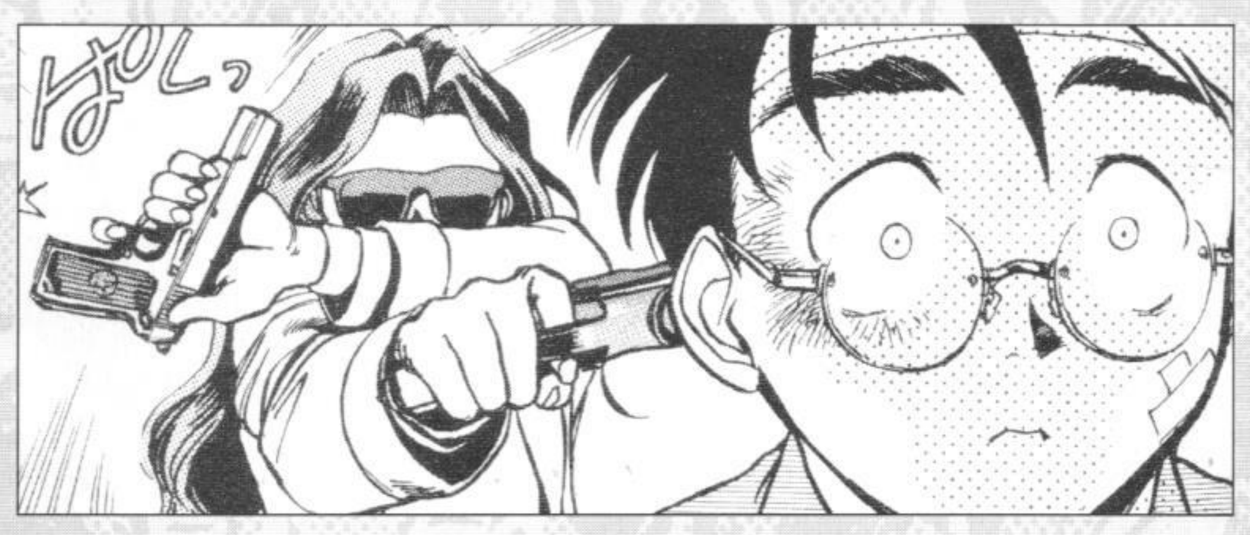
***Sakura Tsushin n° 6.* (japonés) Shogakukan. Por U-Jin ISBN4-09-151666-1.** Nuevo volumen del manga que ahora está siendo adaptado al anime. Esta vez U-Jin se ceba con los personajes protagonistas y les hace sufrir de lo lindo confirmando, definitivamente la seriedad de la obra, seriedad a la que al autor no nos tenía acostumbrados.

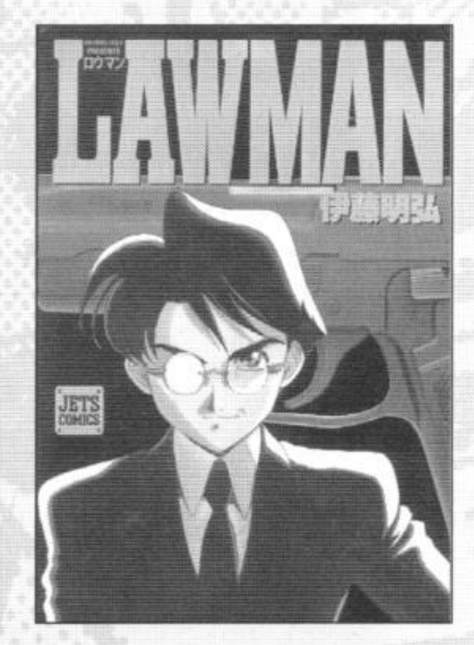
Este mes tenemos un añadido especial en la lista de la compra. Podríamos decir que es un mini pasando revista en el que echamos una ojeada a una novedad de la revista *Afternoon*. A estas alturas supongo que ya sabréis que el Afternoon es una revista de Kodansha que publica más de 1000 páginas cada vez que sale a la venta, todo un record hasta para el mercado japonés. Pues en el número 5 de 1997 apareció un portafolio de lo más curioso en el que un puñado de autores (la mayoría de ellos bastante conocidos) que trabajan habitualmente en el mercado norteamericano, homenajeaban a *La espada del inmortal*. Se podían ver las firmas de Roger Langridge, Dan Brereton, Gil Kane, Sergio Aragonés, Paul Grist, Terry Moore, Gary Gianni, Stan Sakai, Kelly Jones, Jae Lee, Gene Ha y Dick Giordano. La verdad es que el experimento es de lo más curioso y es digno de verse. Las hay mejores y las hay peores pero hay un par o tres que están bastante bien. El resto son o pasables u olvidables. Ahora habrá que ver si hay alguna manera de convencerles de que hagan lo mismo con autores españoles. No estaría nada mal uno de, por ejemplo, *Ah my Godess!* con gente de aquí.

¡NO BUSQUES MÁS!
PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:
DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...
LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...
TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.
¡COMPRUEBALO TU MISMO!.
TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.
GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.
¡ANIMATE Y LLAMANOS!
CLUB DE VENTA POR CORREO
Últimas novedades: PPCard Dragon Ball GT Part.3 (Goku cuarta transformación) PP Cards de Evangelion Newtipe, Animedia y Animage (revistas japonesas), Cd 18 Dragon Ball...
SAILORTEAM
DRAGON BALL
ALHWADSE Club
APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com

Akihiro Itoh

No os olvidéis de este nombre: Akihiro Itoh. Estoy seguro de que, en poco tiempo, puede convertirse en un nombre habitual en nuestro mercado. Haciendo un poco como Manolete (el de El larguero), os diré que más de uno está interesado en el trabajo de este joven autor japonés. Nosotros también estamos encantados con Itoh y por eso dedicamos este artículo a su obra.





Lawman es su primer trabajo en serio.

Hay quien dice que también realizó algún que otro manga erótico con pseudónimo antes de realizar esta obra, pero de momento es sólo algo comentado y no demostrable, por lo que para nosotros *Lawman* es su primer trabajo. De *Lawman* sólo ha aparecido un tankoubon que os pasamos a comentar a continuación.

Shozo Irie es un comisionado del departamento especial del Ministerio de Hacienda. Su trabajo es inspeccionar cualquier cosa sospechosa relacionada con su departamento. Para poder desvelar los diferentes misterios, a Irie se le ha dado muchísima capacidad de acción y medios. En realidad, Irie tiene hasta una especie de licencia para matar si la ocasión lo requiere. Un día se dirige al escenario de un crimen. Un camión que llevaba todos los sueldos de los funcionarios del Ministerio de Hacienda ha sido atacado. Irie descubre que hay un policía en activo implicado en el atentado, un policía que siempre se ha portado de manera muy correcta y valerosa, por lo que a Irie le cuesta creer en su culpabilidad.

Otro caso de Irie en este tankoubon le lleva al otro lado de Japón (al norte) donde deberá ayudar al dueño de un restaurante y a la chica que le ayuda, los cuales están siendo acosados por unos yakuzas. El hermano de la chica estaba mezclado con los yakuzas y fue asesinado por éstos. Desde entonces, todo han sido problemas, e Irie llega para intentar poner orden con ayuda de la policía.

LAWMAN

El tercer relato del tankoubon gira en torno al secuestro de la hija de un senador. La chica ha sido secuestrada en el extranjero, donde estaba estudiando. La chica es una malcriada, y lo que hace es montar una película para aprovecharse de su padre. Pero su padre está al

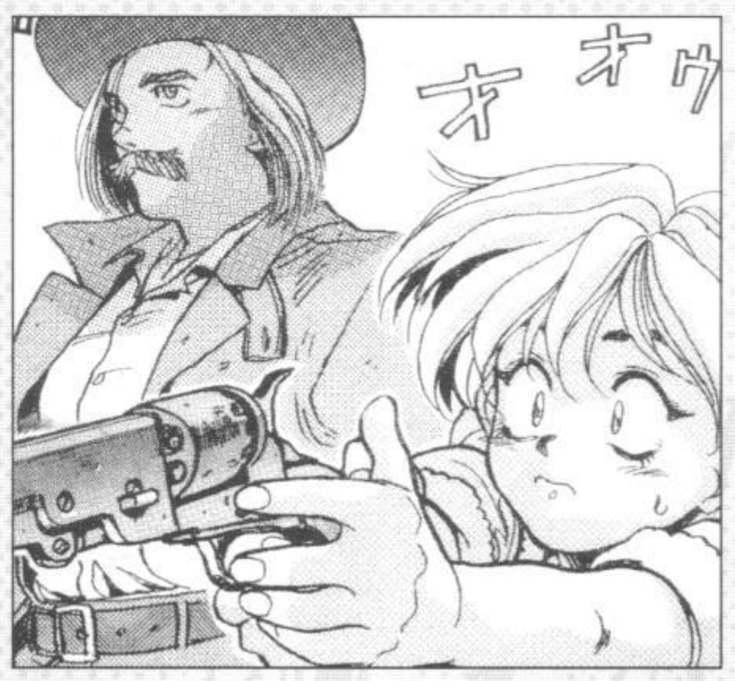
caso y le pide a Irie que mate a su propia hija. Como buen funcionario que es, Irie cumple con el encargo y mata a la hija del senador. Vamos, que *Lawman* es un manga de acción perfectamente elaborado por su autor y con un personaje absolutamente increíble, este Shozo Irie, cínico, brutal y elegante. Una especie de versión oscura de James Bond.

La siguiente obra a comentar de Itoh es *Belle Star*, seguramente su serie más interesante. Myra Belle Sharly es una figura real que existió a mediados del Siglo XIX en los Estados Unidos de América. Parte de la historia relatada en *Belle Star* está basada en la realidad y parte está sacada de la fertil imaginación de Itoh.

El principio de la historia nos muestra a una novelista canadiense trabajando en su casa. Esta novelista está realizando una biografía de Myra Belle y un hombre la visita y le ofrece una pistola que le perteneció. Aquí empieza la historia, como si fuera una novela que va escribiendo la escritora canadiense. Belle es una chica normal que se ve envuelta en la muerte de su hermano, durante la Guerra de Secesión. Ese fue el momento en el que Belle cambió y se convirtió en una mujer enérgica. Cerca de donde murió su hermano había un hombre que la recogió y le enseñó a disparar. Un día, mientras se dirige a buscar trabajo como pistolera, se ve envuelta en un tiroteo y acaba herida. La rescata Sam, un chico joven con una granja cerca del pueblo. A partir de aquí, las cosas se complican entre una supuesta recompensa por Belle y los impuestos que tiene que pagar Sam para no perder su terreno. El tema de las recompensas, a pesar de ser un montaje, es tomado en serio por los pistoleros locales y Belle es acosada por mil cazarrecompensas. Al final, Belle se hune a Sam, a Joan y Joslin, las hermanas de Sam, y a Richard Timons, un banquero local, y deciden huir de allí antes de que ocurra una desgracia y alejarse hacia el horizonte. Este es el resumen del primer tankoubon.

El segundo volumen se abre con un flashback donde se ve cómo Ed Sherly, el hermano de Belle, muere en la guerra. También puede verse (como ya se comentaba en el primer tankoubon) Cole Young, el amigo de Ed, enseñando a disparar a Belle. Diez años después, en septiembre de 1874, Belle se encuentra en una ciudad del oeste junto a sus compañeros de aventura. Todos juntos están planeando un robo a un banco para finanziarse el viaje y deciden dirigirse al rancho del dueño del banco. Una vez allí, el plan es robarle la segunda llave de la caja, ya que la otra llave ya la tiene Timons. Mientras, en el pueblo, el Marshall local, Luke Carbo, busca a Belle. Esa noche, mientras Joslin está en el rancho, Belle y Joan se introducen en el mismo a través de una alambrada. Una vez dentro Joan sustituye a Joslin para hacerse pasar por ella para que asi pueda distraer al guarda. Mientras, la verdadera Joslin se encarga de banquero y Belle irá a la bodega para recoger la llave. Pero alguien ve a Joan y la confunde con Joslin. El empleado le dice a Joan que el amo la espera y no le queda más remedio

BELLE STAR



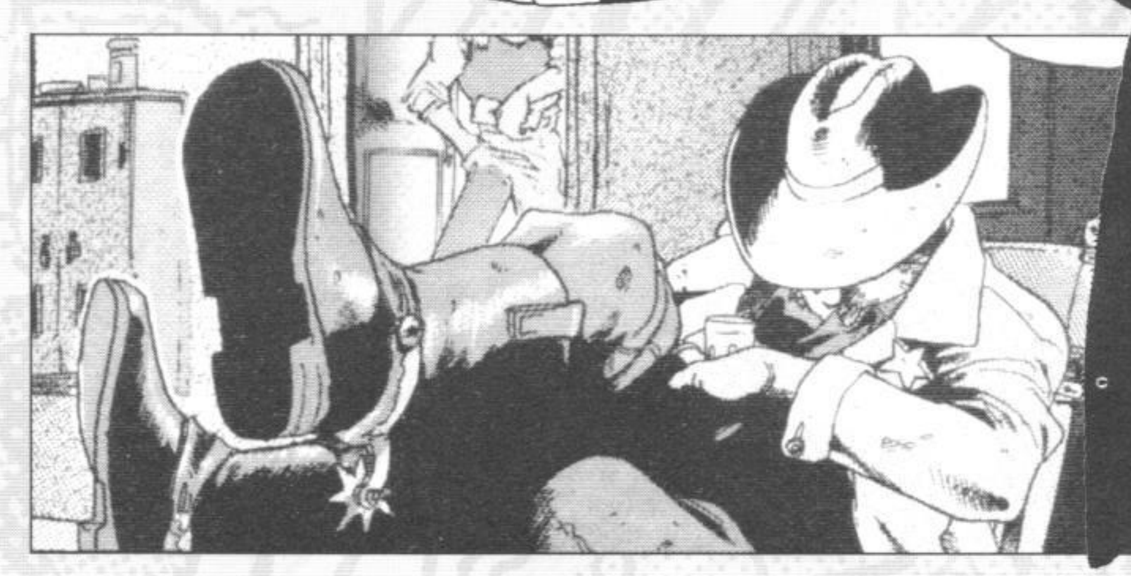
que ir. Una vez en la bodega, Joan ve al banquero que le dice que van a hacer lo de siempre. Lo de siempre es una sesión sadomasoquista, y Joan acaba atada a la pared completamente indefensa. El "amo" empieza a azotarla cuando llega Belle y lo deja fuera de combate. Dentro de una botella rota encuentran la llave e intentan salir del rancho.

Mientras tanto, en el hotel del pueblo, Sam le pregunta a Timons lo que busca en la caja fuerte, pero éste no le contesta y va a buscar a Joan, Belle y Joslin. Sam, nervioso, se va al Saloon y reconoce a un borracho que no quiere hablar. Una vez en el Saloon, la gente acusa a Sam de tener sangre india y se organiza una buena pelea.

Para liar aún más las cosas, Belle y Joan han sido descubiertas y se organiza un tiroteo del que consiguen escapar porque Timons las está esperando con una carreta en la que ya está Joslin. Para detener a los perseguidores, Timons lanza unos cartuchos de dinamita.

Ocurren varias cosas y Sam y Belle acaban en una habitación del hotel donde Sam le dice que no está de acuerdo con robar el tren (el nuevo plan). Sam le pregunta quién es Cole y ella se lo cuenta. Diez años antes, los padres de Belle habían decidido ir al oeste. Belle quería despedirse de Cole, el hombre que le había enseñado a disparar. Eso no le hacía mucha gracia a la madre de Belle ya que, al fin y al cabo, Cole era un forajido. En ese momento apareció una amiga de Belle para decirle que esa noche iban a ahorcar a Joe, un amigo de Belle. El sargento Carbo era el encargado de llevar a cabo la ejecución. Belle, junto a sus amigos, decide evitarlo, y, con la ayuda de una carreta, rescatan a Joe. Belle intentó escapar del lugar, pero un capitán tuerto llamado Grand se interpuso en su camino y Belle acabó rodeada. Estaba perdida, pero Cole acudió a rescatarla. Al final sólo quedaron Cole y Grand, y Belle fue alcanzada. Joe la recogió y la llevó con sus padres, y una vez en la carreta, Grand intenta matarla, pero lo detiene uno de sus propios soldados, un tal MacBain. Para tranquilizar a Sam y demostrarle que siente algo por él, le hace el amor. Pero Carbo descubre el hotel en el que están y se dirige junto a varios soldados con un cañón. Pero Carbo se equivoca y va a la habitación de Belle cuando están en la de Sam. Esto les permite escapar del Marshall. Sam y Belle huyen a caballo y se reunen con los demás. De pronto, aparece el extraño personaje del Saloon y se descubre que es MacBain.

Belle Star es una pequeña maravilla. Es un manga de acción que funciona perfectamente y en el que el erotismo y la aventura se mezclan con muchísima gracia. La verdad es que Itoh combina muy bien las diferentes dosis de elementos para que, ni nos tomemos demasiado en serio la historia, ni estemos todo el rato riéndonos. El equilibrio es exquisito y el resultado es un manga sobresaliente. Es curioso,



pero con tanta chica pistolera ligerita de ropa, uno no puede evitra hacer comparaciones con Gun Smith Cats. *Geobreeders* es la segunda obra (cronológicamente hablando) de Itoh. Es quizás la más divertida y la más desenfadada y, seguramente, la más comercial. Los parámetros de *Geobreeders* la convierten en una serie fácil de consumir y con una enorme capacidad de atracción. Ya han salido dos tankoubons de *Geobreeders* y, de momento, no se sabe si van a aparecer más en el mercado.

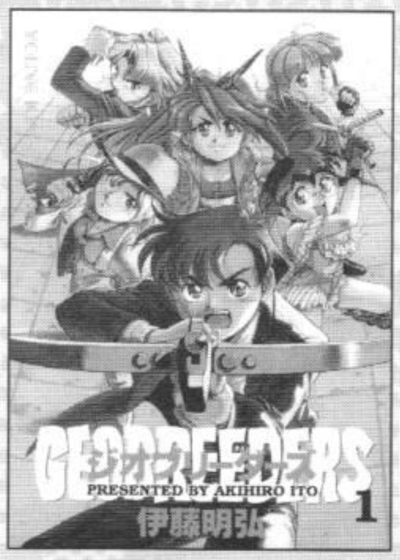
GEOBREEDERS

Kagura es una empresa de seguridad encargada de hacer "limpiezas" de elementos nocivos. Vamos, que se ocupan de cargarse a los malos. Están informatizados y son muy eficaces. El gran enemigo de Kagura es Kuro Neko (gato negro) una organización más o menos mafiosa que se ocupa de todo lo contrario que los chicos de Kagura. Uno de los miebros de Kagura es Taba. Taba está un poco harto de trabajar en Kagura, siempre poniendo su vida en peligro y con un montón de gente extraña a su alrededor, y no para de pensar en la jubilación anticipada. En el otro bando, el cabecilla de Kuro Neko es un hombre llamado Kuro Neko (original, ¿verdad?) y alista a sus secuaces de entre la gente abandonada y los vagabundos, como si recogiera a gatos abandonados. Eso hace que el ejercito de hombres de Kuro Neko le sean completamente fieles al sentir que se lo deben todo a Neko (no, a nosotros no, al malo de la película). La obediencia de sus lacayos no se limita a los chicos. Las chicas también son muy serviciales con él. De vez en cuando, en las operaciones de Kagura, inteviene el misterioso Shozo Irie, miembro del Ministerio de Hacienda, y cuando esto sucede, las actividades del grupo se convierten en lícitas y no tienen que actuar a escondidas. Al ser Irie un funcionario, todo lo que hacen cuando trabajan con él es correcto. Irie también le propone a Taba formar parte del Ministerio, pero éste no acaba de tenerlo claro.

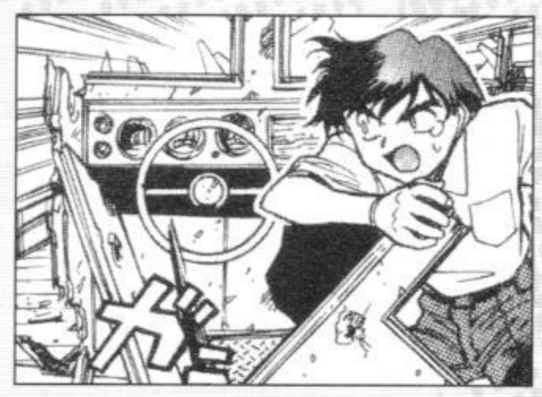
Y es que a pesar de los problemas, Taba no puede separarse de sus compañeras de trabajo, por muy estrambóticas que sean, por mucho que se puedan convertir en gatas o tengan extraños salientes en la cabeza. Al fin y al cabo, a pesar de lo raras, son bastante monas.

Los chicos (y sobre todo chicas) de Kagura son cualquier cosa menos discretos y en sus enfrentamientos con Kuro Neko destrozan todo lo que se les pone por delante. En el primer tankoubon arrasan un parque de atracciones, y en el segundo casi acaban con una fragata del ejército.

Lo más divertido de esta serie es el tono desenfadado. El dibujo límpio y eficaz de Itoh permite visualizar a la perfección la historia que nos está contando. En muchos casos, la anatomía le falla un poco o los personajes le quedan muy cabezones, pero la narración no



Shozo Irie (*Lawman*) también aparece en *Geobreeders*.



hace aguas en ningún momento. Su sentido del ritmo es perfecto y su utilización de la línea cinética es digna de admirar. La velocidad que imprime a las páginas de sus mangas es tremenda, y personalmente creo que supera con creces a Kenichi Sonoda, el otro autor de "acción" por antonomasia. Otro detalle curioso es el crossover que realiza Itoh entre sus series *Lawman* y *Geobreeders*. Shozo Irie sale en ambas en un ejercicio poco habitual en el manga japonés, en el que no se suelen hacer series basadas en un mismo universo. Está la excepción de Leiji Matsumoto y alguno más, pero no es demasiado habitual. Es más. En *Belle Star*, el personaje de Timons, nos recuerda un montón a Irie pero en rubio. ¿Querrá hacer como Tezuka, que repetía una serie de personajes clave (Lampe) en casi todas sus obras para dejar claro quién era el bueno y quién el malo? En cualquier caso, el juego le funciona a la perfección y el tankoubon de *Lawman* y los dos de *Geobreeders* forman una tripleta magnífica de mangas de acción que, ojalá, lleguen a publicarse en nuestro país. *Belle Star* se aleja un poquito de estas dos series pero no demasiado. Simplemente se añade una cierta dosis de melancolía y romanticismo a la historia que la hacen todavía más atractiva si cabe.

Con Akihiro Itoh hay donde elegir. Si os van las historias de ritmo trepidante, armas a mansalva y muchos, muchos muertos y edificios destrozados os convencerá *Geobreeders*. Si preferís un tono un poco más oscuro, más cínico, en el que el protagonista es un verdadero cabrón, vuestro manga es *Lawman*. Si, por el contrario, os gustan las historias más clásicas, con personajes con un pasado y algo más de chicha argumental, tenéis que leer *Belle Star* (que, por cierto, se publica en Francia). Pues eso.

Jacobo Lapiedra

THE ISOLATER GONFALON

Es un extraño manga en el que Akihiro simplemente realiza las ilustraciones de separación entre capítulos. Muy bonitas, eso sí. La pena es que no le dejaran hacerlo todo enterito.

MANGAS TOY'S
DRAGON BALL
SAILOR MOON
STREET FIGHTER
SUPERHÉROES
VENTA AL MAYOR
Y DETALLE
POR CORREO
TODO EN
MERCHANDISING:
•POSTERS
•CORTINAS
•PUZZLES
•CROMOS
•ÁLBUMES
•ADHESIVOS
•RELOJES
•CAMISETAS
•ESTUCHES
•BARAJAS
•LLAVEROS
•HUCHAS
•MINIATURAS
•FIGURAS DE
TODO TIPO.
¡¡Los mejores precios del mercado!!
¿Todavía no nos conoces?
¡Ven a vernos!
Nos encontramos en:
Escultor Ordóñez, 8 tda.
08016 Barcelona (Metro: Línea V-Vinyet Amat)
Tel: 351 74 52

BAKURETSU HUNTER

(Cazadores de magos)

Bakuretsu Hunter (Cazadores de magos en la edición española de Planeta), es una manga de fantasía creado por el tándem Satoru Akahori (guión) y Ray Omishi(dibujo), con siete volúmenes publicados en Japón (ya veremos cuantos nos llegan). La característica principal es que lLas protagonistas lucen unos modelitos digamos... especiales.

La historia gira en torno a un grupo de mercenarios (los cazadores de magos), formado por tres chicos y dos chicas que por encargo de Big Mam se dedican a acabar con magos malvados que asolan su país. Como argumento no parece demasiado original, pero la caza de magos es la excusa para las transformaciones de los protagonistas. Transformaciones muy interesantes, todo hay que decirlo, ya que las chicas no van con uniforme de marinero precisamente, sino que luchan vestidas como reinas del sado, cuero y látigo incluidos. Los componentes del grupo, dejando de lado sus transformaciones, están bastante zumbados. Carrot, el protagonista, persigue a cualquier chica que pase por su camino, sin importarle lo que sea mientras sea guapa, cosa que hace que Tira y Chocolat, que están enamoradas de él desde pequeñas, le odien o le peguen, según la ocasión, mientras Marron pone cara de circunstancias e intenta huir de los avances de Gado, que parece sentir demasiado afecto por él... Ah, y de vez en cuando tienen que matar a algún mago malvado, Carrot se transforma en bestia y cuando ya ha cumplido su misión y se ha descontrolado, las chicas se transforman y casi siempre es Tira quien lo domina con su látigo.

El manga tiene dos tramas argumentales: la general, que se desarrolla lentamente, y la correspondiente a los episodios en si mismos. Como siempre, en los primeros episodios, los cazadores de magos acaban con sus oponentes con bastante facilidad, gracias a los poderes de Carrot, pero más adelante los malos son más duros y ponen a los cazadores en aprietos, aunque éstos acaban venciendo. Cosas de ser los buenos....

Hay algunos episodios (por ejemplo "*¡Cuidado con las bellezas de la playa!*", "*¡Quiero ir a esquiar!*" o "*Todos desean ir de puntillas a meterse en la cama de alguien*") en los que los cazadores de magos no están en ninguna misión, sino de vacaciones descansando. Estos episodios son los más desmadrados y los autores los aprovechan para profundizar más en las relaciones entre los personajes.

entrevista

Esta entrevista ha sido extraída del **Bakuretsu Hunter Visual Book** , en la que el entrevistador habla con Satoru Akahori, guionista de la serie, y con Hiroyuki Kawasaki, director de las OVAs.

Bakuretsu Hunter Visual Book.- *Ante todo, ¿Cómo fue el inicio de* Bakuretsu Hunter *?*

Satoru Akahori.- Es que, mira, en aquel momento tenía ganas de beber algo de alcohol y pensé que sería más económico beber con dinero de alguien. Entonces acepté una cita con unos editores que me decían que podría beber gratis y acabé creando una historia en una noche. Eso fue la historia base para el primer tomo. Y luego Rayei Omishi fue quien puso dibujos a esta historia. Después me decían que podría beber cada mes gratis si trabajaba creando esa serie de manga. Y ya sabes, les dije que no estaría mal y empecé...

BHVB.- *¿ De dónde ha sacado los carácteres de los personajes?*

SA.- Pues si hay un monstruo debe haber alguien que lo maneje, o sea, éste será un mundo de sadomasoquismo (SM). Aquí, todo el mundo te pregunta por qué si salen un monstruo y una chica que lo maneja a azotes se convierte al mundo SM.

BHVB.- *¿ Quería tratar el tema de la doble personalidad ?*

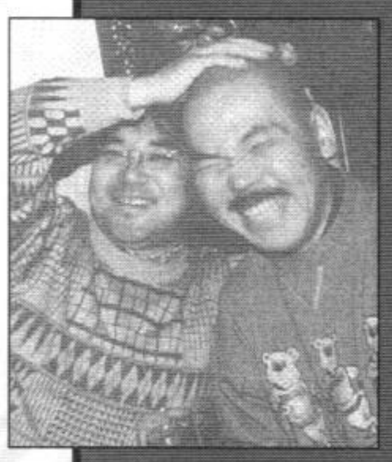
SA.- No, en absoluto. Solo pensé que sería interesante crear una historia con personajes que actúan como justicieros y que matan malos en un mundo mágico.

BHVB.- *Gado y Chocolat salen más adelante en la historia, ¿por qué?*

SA.- Bueno, quería hacer una relación triangular . Tuve la idea de que *Bakuretsu* sería una historia de amor y comedia y creé a Chocolat y necesitaba a alguien más, por ejemplo, a un chico musculoso.

BHVB.- *Creo que la manera de tratar a los chicos en el anime es menos llamativa comparada con la del original.*

Hiroyuki Kawasaki.- Marron tiene la responsabilidad de corregir los errores del resto de los personajes, que hacen lo que les da la gana.



HK.- Esto lo podríamos hacer en un OVA. Dime, ¿qué harías si unas chicas como Tira o Chocolat se acercan a tí, a cuál de las dos elegirías? Pero siendo tú mismo, no el creador de la historia.

SA.- Umm...., a las dos.(risa)

HK.- No estás contestando.

BHVB.- *¿ Y tú, HK, a quién elegirías ?*

HK.- Yo a Chocolat, que siempre se está escandalizando por cualquier cosa. Así, cuando pasara algo especial no se enfadaría . En cambio, con Tira no se sabe cómo reaccionará cuando surge alguna emergencia. Es posible que pueda matarme cuando se entere de una infidelidad, por ejemplo.

SA.- Ah, pues tienes razón. Yo también elegiría a Chocolat.

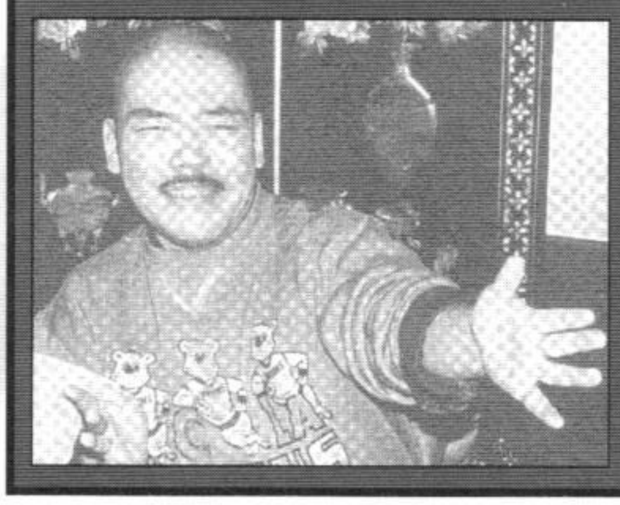
BHVB.- *¿Cómo vas a continuar la historia?*

SA.- Eso es en lo que estoy pensando. Por una parte pienso que la idea más aceptable sería que Carrot saliera con Tira ...

HK.- ¿Sabes?, hacer cosas sorprendentes es fundamental para la diversión.

BHVB.- *¿Y puedes hablar del futuro, de cómo va la historia ?*

SA.- Bueno, va a seguir en radio, manga y novela. En cuanto al manga, he empezado a trabajar con un manga que se desarrolla en el mismo mundo que *Bakuretsu* pero con personajes diferentes. En cuanto al anime, como ha empezado las OVAs, Kawasaki se encarga de la historia. El primer capítulo es el del balneario y las visitas por la noche.



entrevista

En lo que a ambientación se refiere, no se sabe ni dónde ni cuándo se sitúa la acción. Por un lado, los protagonistas y sus adversarios usan armas medievales (espadas, hachas, látigos, etc.) pero su vestuario (cuando van vestidos) puede ser tanto medieval como actual y, de hecho, es una mezcla de ambos, y vemos algunos edificios modernos, lo que nos hace pensar en esta época.

El dibujo está muy bien. Omishi nos ofrece un dibujo realista, pero recurre muchas veces a los chans (ya sabéis, cuando el autor coge a los personajes y los dibuja con el cabezón enorme y el cuerpo minúsculo).

El dibujante domina la anatomía, tanto la de los personajes masculinos como la de los femeninos (sobre todo la de los femeninos, je, je). Las proporciones de los cuerpos son muy correctas, sin los excesos que suelen ser habituales en las obras eróticas. En cuanto a los rostros, están dibujadas de manera muy expresiva, tanto cuando se trata de dibujos realistas como cuando se trata de chans. Mirando el vestuario, tanto el de los protagonistas y como el de los secundarios está bien trabajado y, aunque en ocasiones sea escaso o inexistente, es muy impactante, fresco, nada recargado y muy original.

Pasando a los fondos, podemos decir que este es el punto más flojo del dibujo. Los fondos brillan por su ausencia en la mayoría de las viñetas, aunque no se echan demasiado en falta, ya que los personajes llenan el espacio casi por completo.

El trabajo de tramas es también muy correcto, no recarga demasiado el dibujo y cumple perfectamente su función de dar algo de volumen, sombra y cuerpo al dibujo.

El diseño de páginas es sencillo y muy claro, con viñetas bien definidas que ayudan a seguir fácilmente las escenas de acción.

Es un manga sin demasiadas pretensiones; lo que pretende es entretener y divertir y lo consigue sobradamente. El argumento general no es ninguna gran comida de coco que te haga pensar en el sentido de la existencia ni nada parecido, pero te ríes un montón y eso es lo que importa... tiene que haber mangas para todo ¿no?.

Es imposible hablar de *Cazadores de magos* y no hacer este comentario: primero fueron chicas vestidas de marineritas (ya ves) y aquí las chicas se visten de reinas del sado. Hum, ¿habrá alguna relación? ¿Para luchar contra el mal hay que vestirse adecuadamente? Bueno, pues ahí queda, pensad en ello porque es importante.

Wind

CARROT GLACE

Absorbe hechizos y usar esa energía para convertirse en una de las doce bestias míticas que lo poseen.

GADO MOKA

El único del grupo que no tiene poderes. Su hermana desapareció de pequeña y él la busca (y no es Mulder).

CHOCOLAT MISU

Hermana mayor de Tira. En combate usa un cable metálico como arma y lleva aún menos ropa que ella.

TIRA MISU

Suele llevar una capa hasta los pies pero cuando se la quita se transforma en una reina del sado.

BIG MAM

Este personaje no entra mucho en juego. Se dedica a darles las misiones a los cazadores de magos.

Satoru Akahori, de profesión guionista (Lamune & 40, Saber Marionette J), decidió un buen día que tenía ganas de hacer algo nuevo, con magos buenos y malos, en el que las protagonistas se transformaran. Pero no parecía muy convencido con las típicas transformaciones de marinerito, así que decidió buscar algo más original. Y pensando, pensando, encontró la solución: ¿y si vistieran a lo sadomasoquista?. Este puede ser el origen de la serie que os presentamos hoy: *Bakuretsu Hunter* o *Cazadores de magos*, que ha empezado a publicar Planeta. Claro que en la entrevista al autor podréis saber su verdadera motivación (qué triste...)

La temática es fantástico-heroica pero con mucho, mucho humor. Sin ir más lejos, el grupo de cazadores lo forman personajes más bien disparatados y un poco impresentables. Carrot, el protagonista, pasa su tiempo persiguiendo mujeres, mientras Gado hace posturitas de culturismo; Marron es el único que parece medio normal. Y en cuanto a las chicas, son adolescentes típicas hasta que se transforman en locas reinas del sado, y se suelen recrear con ello, pegándole latigazos a la gente ...

Bakuretsu Hunter, o *Cazadores de magos*, como prefiráis, cuenta con una versión animada de 26 episodios (una temporada), emitida a principios de 1996 por TV Tokyo, y de una continuación, en formato OVA, de las que ya han aparecido tres en el mercado japonés. El producto es interesante, ya que las diferencias entre el diseño de personajes del anime y el del manga son mínimas, y los personajes son fácilmente reconocibles. Naturalmente, hay algunas diferencias entre las dos versiones, principalmente en lo que se refiere al vestuario de Tira y Chocolat. Ya que el manga no puede considerarse erótico, o demasiado "fuerte", el argumento no ha sufrido grandes cambios, tan sólo una ligera adaptación al formato televisivo. Me explico, hay bastante diferencia entre lo que se puede publicar en los mangas y lo que pasan por televisión, donde suprimen escenas comprometidas o personajes ambigüos.

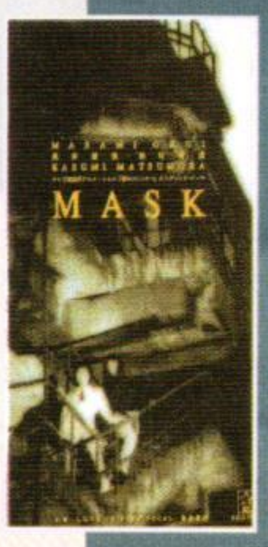
Y para no ser menos, *Bakuretsu Hunter* no ha sido una excepción. En el manga, Tira viste un ajustado modelo en cuero negro de reina del sado, y junto con su látigo, su aspecto es inconfundiblemente sado. Chocolat, con su gorra y botas militares, y los tirantes que no ocultan nada (¿qué pueden ocultar unos tirantes?), es la típica imagen de mujer fetiche-militar.

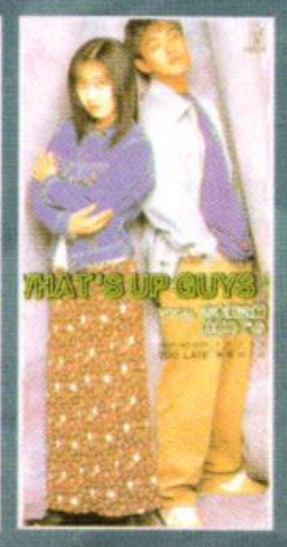
Por contra, en la versión animada, a primera vista el toque y referencia sado no es tan evidente, llegando a ser

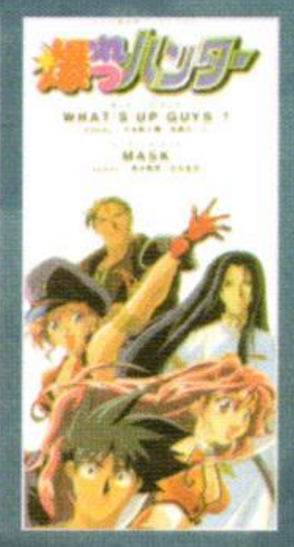
MERCHANDISING

En el mercado japonés, por supuesto, podemos encontrar bastante material derivado del anime de *Bakuretsu Hunter*, para todos los gustos y presupuestos (cosa también muy importante).

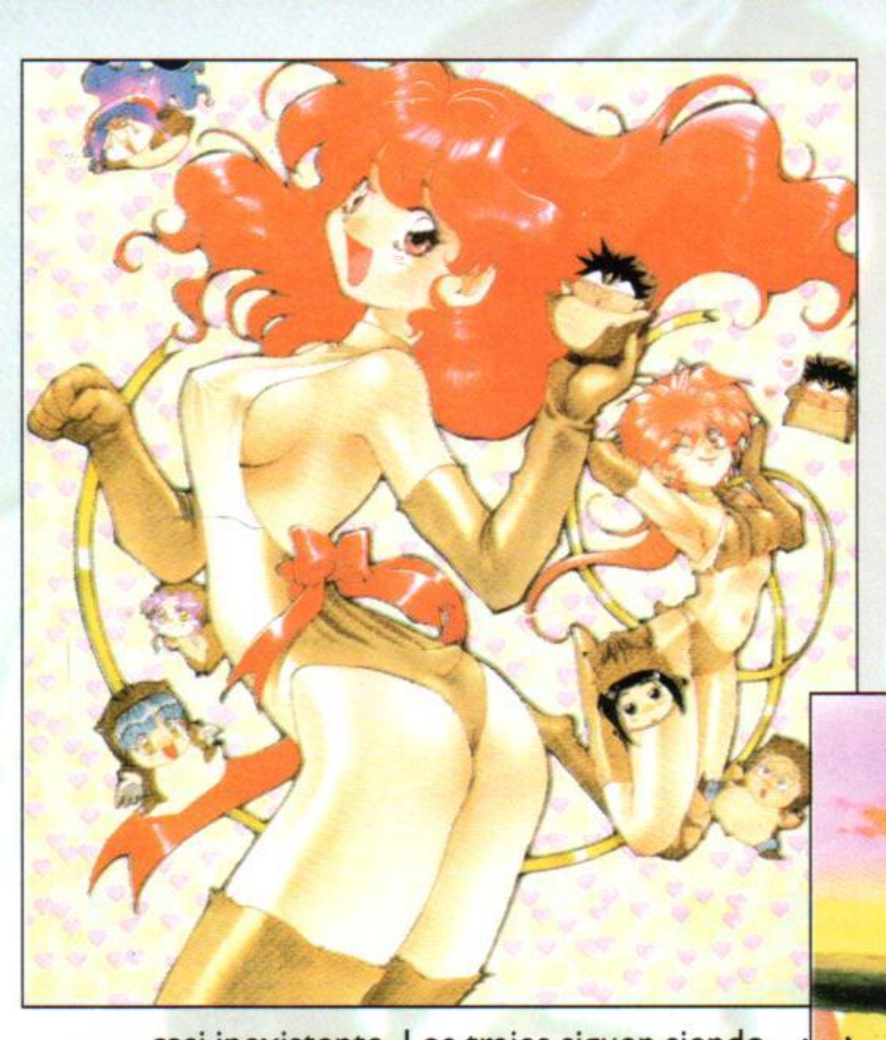
Aparte de los siete tomos del manga, hay seis novelas de la serie, un número especial, y un libro con CD-Rom, Duo Comic. Los episodios de anime están disponibles en vídeo o Láser Disc, y para completar todo lo de la serie, encontramos dos CDs musicales que incluyen la background music del anime y algunos fragmentos de drama (conversaciones ficticias de los personajes, sacadas de los episodios o OVAs o creadas especialmente). Aparte de la banda sonora, hay tres singles; uno de ellos, *Bakuretsu Hunter CD Single* contiene únicamente los temas de apertura y cierre de la serie, interpretados por los dobladores de los personajes. Los otros dos son *Mask*, que lleva el título del ending de la serie, incluida en el disco junto con una canción original, *Love is fire*, y *What's up guys?*, titulado igual que el opening y que incluye otro track original, *Too late*.







Como merchandaisingmercahandaising de "bajo presupuesto", podemos encontrar desde rami cards a alfombras para el ratón, pasando por estuches, shitajikis, pósters, pins de los protagonistas, cubiertas de cintas de audio, sellos de madera novelas y agendas, entre otras cosas. Y si se busca bien, hay unos muñequitos de felpa muy monos, que podéis-podeis ver en la foto. Es una pena no vivir en Japón...



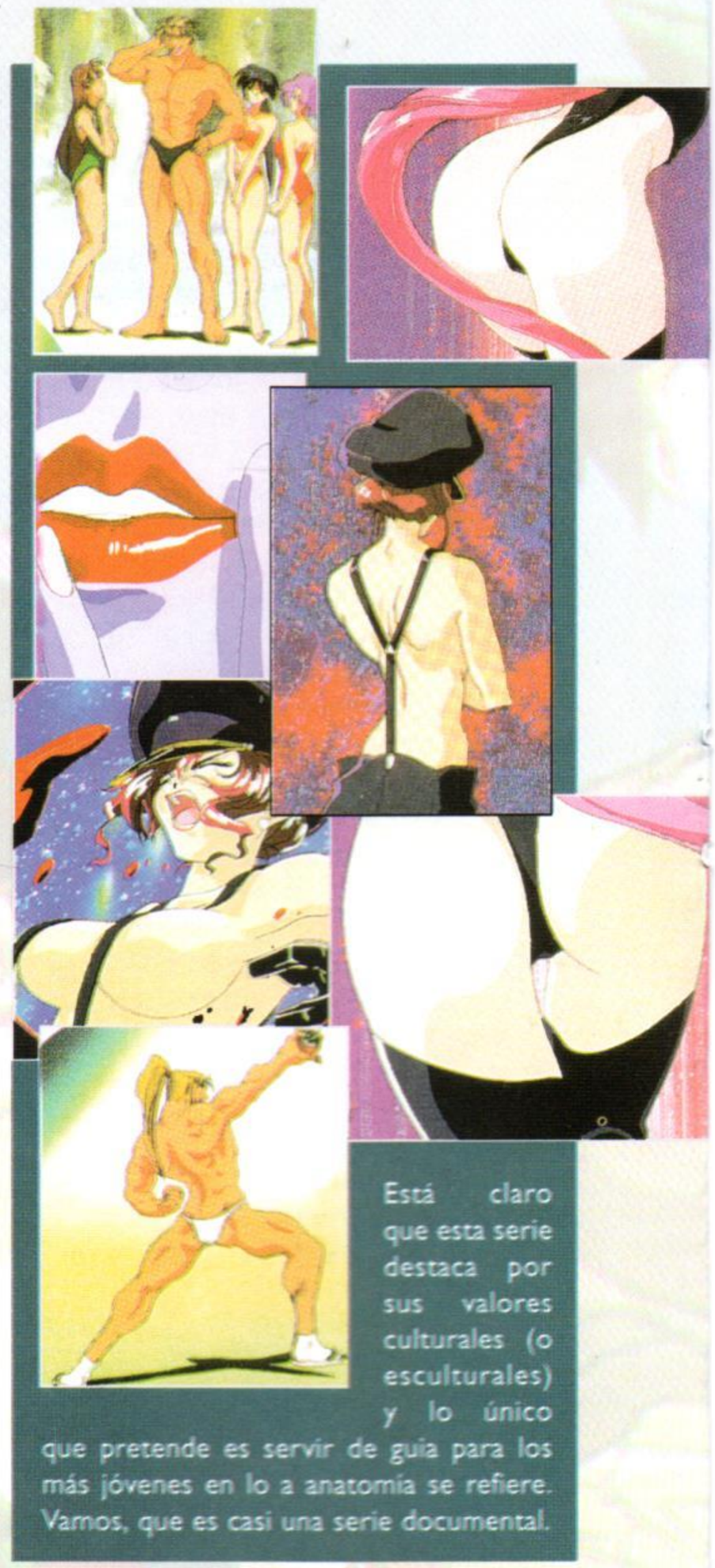
casi inexistente. Los trajes siguen siendo escasos y escotados, pero de ningún modo tan extremados como en el manga. Tira pasa a lucir un modelito amarillo y blanco, que no se parece en nada al original, y en Chocolat sólo desaparecen los tirantes, que son substituidos por un top rojo, aunque tampoco cubre demasiado... De todas formas, a medida que avanza la serie, recuperan su antiguo vestuario, ya que en algunas ocasiones Tira vuelve a lucir su modelo de cuero y Chocolat sus tirantes. Pero el cambio de ropa no parece obedecer a nada en especial, no significa que sean más poderosas ni nada por el estilo, y curiosamente donde lucen esta ropa es en los OVAs...

El diseño de personajes sigue la tendencia actual en la animación japonesa, que es estilizar a los personajes, haciéndolos más alargados y elegantes. Esto, especialmente en Cazadores de magos, contribuye a la espectacularidad de las transformaciones de Tira Misu y su hermana Chocolat, haciendo más evidente el paso de adolescentes a mujeres hechas y derechas, con el consiguiente aumento de curvas. Así, tanto las protagonistas como el resto de personajes femeninos de la serie, lucen un busto de proporciones un poco desmesuradas, algo a lo que nos tiene acostumbrados, dotando a las chicas de unas curvas mareantes y de los trajes adecuados para resaltarlas.

Aunque hasta ahora sólo hayamos hablado de las chicas, el resto de personajes también están muy bien definidos y tienen un diseño realmente atractivo. Dejando de lado a los protagonistas, que no se diferencian mucho de la versión en papel, el abanico de secundarios es variado e interesante. Destacan las chicas monas (que, invariablemente, Carrot persigue), y los malos malísimos a quienes los cazadores deben detener. El look de los malos es occidental, al estilo conde Drácula, de noble europeo. En las chicas podemos encontrar de todo, desde algunas que también pueden transformarse en reinas sado, o en conejitas de Playboy, a alguna cantante de ópera o a sencillas muchachas campesinas. A pesar de que Carrot es el protagonista, hay episodios que se dedican a desarrollar la personalidad o relaciones de algún otro componente del grupo, como Marron o Gado, o a profundizar la relación de Chocolat o Tira con su amado Carrot. Sigo sin saber qué le ven las mujeres, porque está bastante solicitado. ¿Será porque se convierte en bestia?

Por el momento, tanto la serie de televisión como las OVAs sólo están disponibles en Japón, en formato vídeo o láser disc, pero pueden no tardar demasiado en ser editadas en USA, ya que se rumorea que ADV Vision, una de las distribuidoras más importantes de manga en Norteamérica (*Blue Seed*, *Evangelion*, *Gun Smith Cats*, etc), está negociando los derechos. Es posible conseguir el anime por otras vías, como mediante un fansub (para quien no lo sepa, los fansub son grupos de aficionados al manga que subtitulan películas de forma amateur y las venden a otros aficionados cobrando sólo los gastos de envío y la cinta. De todos modos, ésto sólo lo pueden hacer con anime que aún no haya sido lanzado oficialmente en su país). Tal vez si ADV consigue los derechos, *Bakuretsu Hunter* llegue a nuestro país y podamos ver a todo el grupo en acción, es decir, luciendo el palmito... y el látigo.

Minami



Está claro que esta serie destaca por sus valores culturales (o esculturales) y lo único que pretende es servir de guía para los más jóvenes en lo a anatomía se refiere. Vamos, que es casi una serie documental.

CONTINUARÀ

PRESENTA: EL CONCURSO DE MANGA IV

Bueno, ha costado, pero aquí tenéis un nuevo concurso manga, esta vez con preguntas bastante más peliagudas.
Como siempre, enviad las respuestas a C/Vent, 41, bajos, 08031, Barcelona.

PREGUNTAS:

1. ¿Cuál fue la primera obra de Masakazu Katsura?
2. ¿Cómo se llama la fuente de Jusenkyo donde cae Ranma?
3. ¿Cuál es el segundo deseo que Sosón Goku le pide al dragón Ke-Hurón?
4. ¿Cuál es el nombre real del mercenario rival de Ryo Saeba?
5. ¿Cómo se llama la segunda nave del Capitán Harlock?
6. ¿Cuánto valen los prismáticos que Tatsuyachán destroza?
7. ¿De qué color es el Lancia que aparece en las OVAs de Estás Arrestado?
8. ¿Cómo se llama el caballo blanco que aparece en la serie "Chiquitina" que emitió Tele 5?
9. ¿Cómo se llama el príncipe de Tojenko?
10. ¿De cuántos minutos es la cinta que escuha Shinji en Evangelion?

Y ahora los ganadores de los dos últimos concursos:

Concurso manga II
1 Juan Carlos Martín Pardo
2 Ana Fuertes Ibáñez
3 Carlos Barranquero García

Concurso manga III
1 Carlota González Ferrer
2 Alejo Álvarez Martín
3 Gonzalo Sierra Millán

Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21

PODRÁS ENCONTRAR

- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN.
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES.
- TUS OVAS FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER DISC.
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC...
- SUPERDEFORMEDS.
- CROMOS, SHITAJIKIS, RAMI Y RAMI-CARDS.
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS.
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.
- ACETATOS ORIGINALES.
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC
- COMIC-BOOKS NACIONALES Y AMERICANOS.
- MERCHANDISING DE STAR WARS, STAR TREK, ETC...

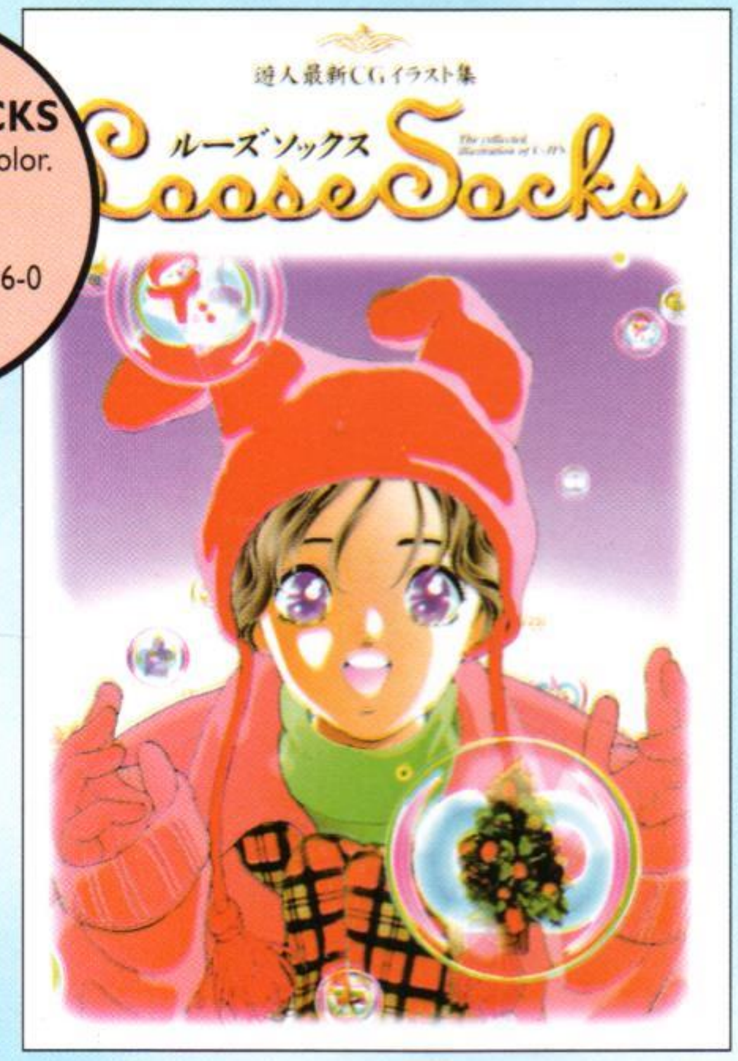
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO

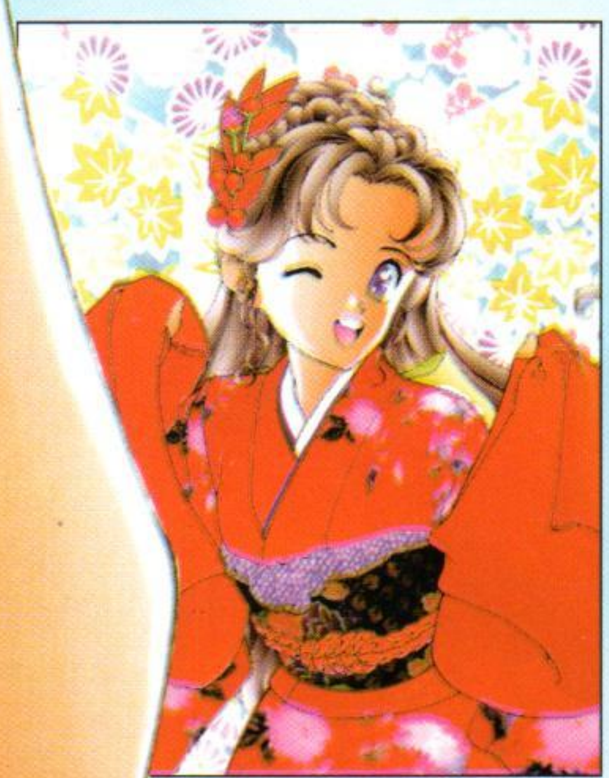
¡¡SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO!!

ルーズソックス Loose Socks

U-Jin es uno de esos autores al que hemos podido seguir de cerca durante su evolución. Lejos han quedado sus primeras historias cortas, con un estilo cercano a Izumi Matsumoto pero con mucha más solidez que el autor de *KOR*. También están superadas sus andanzas en *Angel* o sus relatos de *Visionary*. U-Jin ha cambiado y lo ha hecho para mejorar, muchísimo. Sus nuevas series, *Juliet* o *Sakura Tsushin*, nos muestran a un autor mucho más maduro, tanto en grafismo como en historias. Pero a pesar de todo esto *Loose Socks* no cubre las expectativas lógicas teniendo en cuenta los últimos trabajos del autor. El libro tiene la calidad física habitual. El papel es bueno, la reproducción correcta, pero la calidad de los escaneados (suponemos que el problema es de fotolitado) deja mucho que desear. Cuando una ilustración está coloreada por ordenador, la línea puede llegar a resentirse si está escaneada a baja resolución o si se colorea de manera equivocada. En este caso parece que algún problema ha habido por que la verdad es que en muchos casos la línea sale muy ratada (se ven los pixels). Una de las posibilidades es que el gamberro de U-Jin haya pasado de entintar y haya escaneado directamente el lápiz, eso si, pasado a limpio. Vamos, como se hace hoy día en los dibujos animados (en el 99%). La mayoría de estas ilustraciones son portadas de sus últimos trabajos y reproducidas a menor tamaño aguantaban mejor. Es en la ampliación al tamaño del libro donde la línea se ha resentido. Vamos, que mejor el *U-Jeune*.

LOOSE SOCKS
101 págs. B/N y color.
Shogakukan
1996
ISBN 4-88332-096-0





Uno de los atractivos del libro es que muestran como se colorea una ilustración por ordenador. Eso si, visto el resultado habrá que desconfiar de los pasos que indican.

GT: LA NUEVA SAGA

Antes de nada, aclarar una cosa del número del mes pasado. Supongo que ya os disteis cuenta de que las ilustraciones que acompañaban al texto titulado La reedición, donde se explicaba el proceso de coloreado de una portada de *Dragon Ball*, estaban en B/N. Evidentemente era un error y tenían que haber salido a color. Cosas del RGB y el CMYK. Total, que este mes no teníamos sitio, pero el mes que viene volveremos a ofreceros el texto esta vez con imágenes a color. Ahora vamos a lo que vamos, a *Dragon Ball GT*. El nuevo (es una manera de hablar) argumento ya está en marcha. Ya sabemos exactamente de qué va la cosa y quiénes van a ser los protagonistas de la saga. O al menos de la primera parte de la misma, que tal como se lo han montado, no sería de extrañar que tuvieran algún as en la manga, alguna sorpresa de última hora guardada.

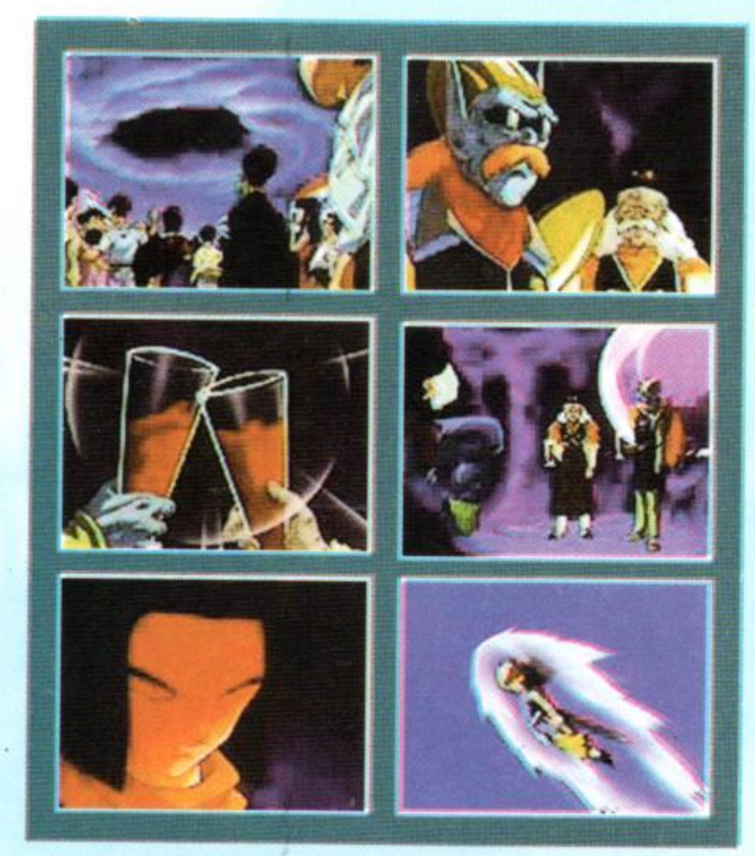
La clave del argumento, el principio del mismo (capítulo 42, *Shine Gokuu!! Jigoku kara Yomigaeru Kyouteki-tachi, Muere, Gokuh Tus poderosos enemigos han vuelto del infierno*), es que el Dr. Myu y el Dr. Gero han unido sus fuerzas en el Infierno y han encontrado la manera de unir la Tierra y el Infierno. Un enorme agujero en el cielo permite que las almas de los difuntos tengan acceso a la Tierra, y por él aparecen casi todos los antiguos enemigos de Son Gokuh. Por cierto que entre estos malos hay algunos de las películas, lo que desmonta completamente la poca coherencia que mantenía la serie y hace imposible construir una cro-

LO ÚLTIMO DE TORI

Dos son las novedades (sin contar la salida de *Tobal 2* al mercado) relacionadas con Akira Toriyama. La primera novedad es una nueva versión del manga *Cashman*, que aparecerá en la revista Virtual Jump. *Cashman* fue un manga corto que Akira Toriyama publicó en esa revista hace bastante tiempo, y esta nueva versión estará realizada por el equipo que hacía el nuevo *Dr. Slump*, encabezado por Katsuyoshi Nakatsuru. Este nuevo manga de *Cashman* será totalmente a color, con el mismo sistema de trabajo utilizado en el *Dr. Slump*, y promete ser, por lo menos, vistoso. Está por ver si esta vez son capaces de agilizar un poco la historia y darle algo más de argumento al asunto, que el *Dr. Slump* les quedaba de lo más insulso. La otra novedad, más interesante y más directamente relacionada con Tori, es el nuevo manga del propio Akira Toriyama. Su título es *Majin Mura no Bubul* (más o menos: *Bubul, del pueblo de los seres mágicos*). La historia se publicará en los número 22 y 23 del Weekly Shonen Jump y la primera entrega tendrá 45 páginas nada menos, con bastantes de ellas a color. De momento, no tenemos ningún resumen del argumento, pero parece que Akira Toriyama vuelve a utilizar una idea de esas genéricas que tanto le rondan por la cabeza, porque la verdad, parece que este nuevo manga debe surgir de la misma idea de donde sacó a Boo. O eso, o es mucha casualidad. Pero parece más bien eso. En cuanto nos lleguen las páginas, os prepararemos un artículo y os contaremos qué nos parece.

nología coherente donde encajen todos los hechos acaecido en la serie y en las películas (el problema ya lo plantearon al hacer aparecer a Garlick Jr). Gokuh es retado y le dicen que la única manera de solucionar lo del puente entre los dos mundos es que se dirija al Infierno. Gokuh accede y vuela hacia el mismo. Para extrañeza de todos, uno de los compinches de Myu y Gero es el A-17 (Juunanagou). En el siguiente capítulo, una vez en el infierno, Gokuh tendrá que enfrentarse a unas versiones mejoradas de Freezer y Célula. El poder les ha aumentado mucho, pero siguen sin llegar al nivel de Gokuh. El único problema es que, cada vez que los derrota, vuelven a recuperarse y la pelea parece interminable. Otra de las cosas más importantes es que el A-17 se enfrenta a los compañeros de Gokuh. En ese enfrentamiento, mata a Krilin y hace que A-18 se vuelva loca de rabia y se enfrente a su "hermano". La A-18 pierde. Pero parece que no hay sólo un A-17: hay dos. El Dr. Gero parece tenerlo todo planeado, y lo más extraño sucede cuando los dos A-17 se fusionan y se convierten en el Super Artificial Human #17. Tras la transformación, el nuevo 17 derrota con pasmosa facilidad a todos los amigos de Gokuh, que no pueden hacer nada para evitarlo. Mientras, Gokuh ha conseguido congelar a Freezer y Célula y se ha librado de ellos. Luego intenta salir y se encuentra a Piccolo que le ayuda con la intención de sacarlo del infierno. Pero un enorme poder le impide salir, y Gokuh ve impotente cómo el nuevo enemigo elimina a sus amigos. Luego (en el capítulo 45), Piccolo y Dende idean un plan para que Gokuh pueda escapar del Infierno, cosa que consiguen.

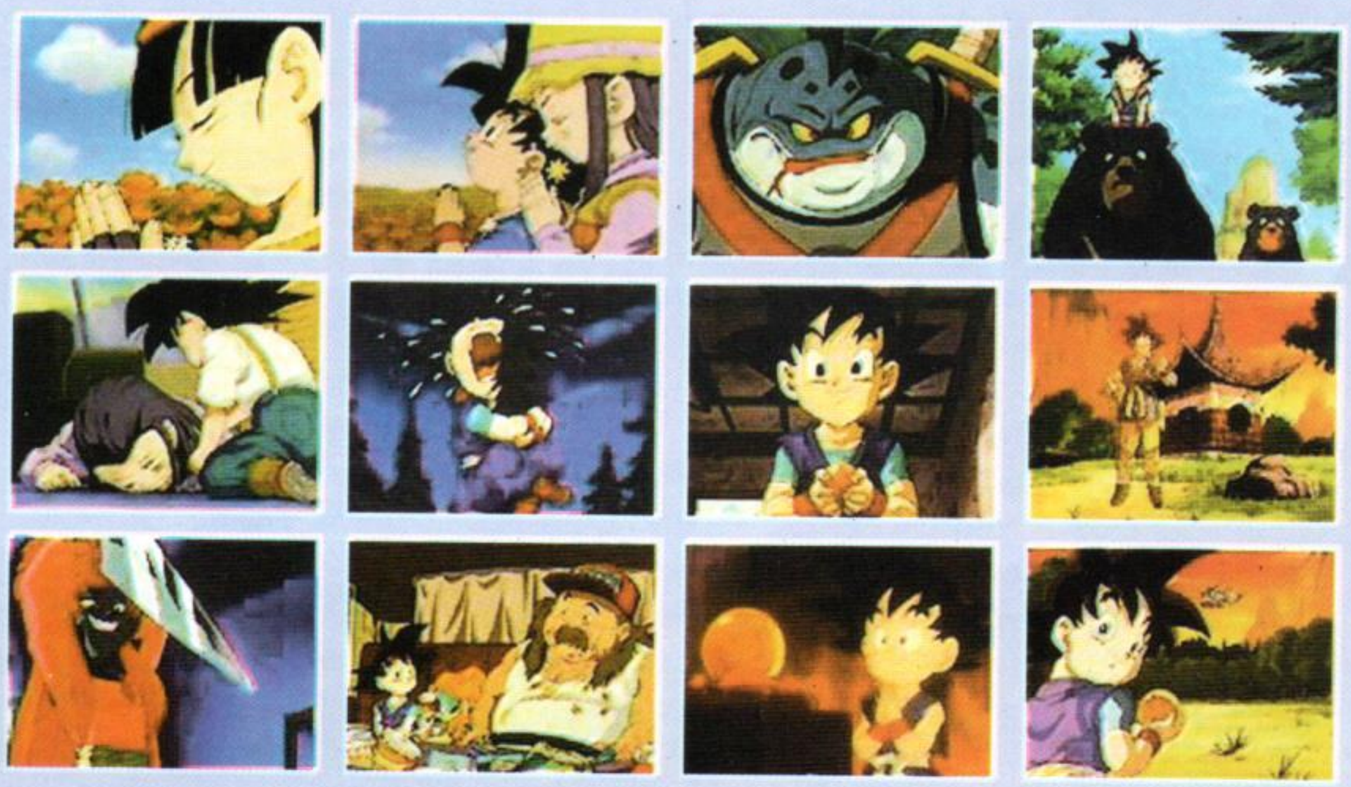
Bueno, parece que está claro que no van a dejar demasiada cancha a todo el entorno de Gokuh. Los pobres Vegeta y compañía no tienen suerte con los enemigos de Gokuh. Antes al menos duraban unos cuantos capítulos, pero ahora se los cepillan con una facilidad pasmosa. De estos nuevos capítulos poco más que destacar. Simplemente recordaros que esta vez sí, que ésta es la última saga, y que el diseño del Super Artificial Human #17 les ha quedado bastante resultón. Otro detalle: es curioso, pero uno de los dibujos que han aparecido con la imagen del nuevo diseño parece realizado por el propio Toriyama. ¿Lo habrá



diseñado él completamente? No estaría de más que papá Tori volviera a su creación e intentara encauzar un poco las cosas. Sería positivo que el final de una de las series más populares de la historia del manga y el anime tuviera un final digno.

Armando Vila

MÁS ESPECIAL



Vamos a contaros el argumento completo del especial de televisión en dos partes. Una, en este Neko y otra, en el siguiente. *Gokuu Gaiden! Yuuki no Agashi wa Suushinchuu (¡La biografía de Gokuh! La cuarta bola es prueba de coraje)* es el título del especial. Para empezar, éstos son los personajes que aparecen (sin contar a los ya conocidos como Pan, Gokuh Jr. etc...):

Pakku, un pelirrojo bravucón y pendenciero que, junto a dos compañeros, hace la vida imposible a Gokuh Jr. en la escuela.

Manba es una especie de bruja con el pelo rojo y la piel azul. Le gusta comer humanos y que la halaguen.

Yomaoh es un gigante capaz de convertir su brazo en un cañón. Es el señor de Paozi Yama (un lugar llamado "hogar de muchos monstruos").

El especial empieza con Pan rezando en la tumba de Son Gokuh. Han pasado cien años tras la derrota de Baby y todos han muerto menos Pan. Mientras Pan reza, el pequeño Son Gokuh revolotea a su alrededor. Pan intenta entrenar a Gokuh Jr., pero éste no es capaz de hacer la o con un canuto. Más tarde, en la escuela, Gokuh es atacado por Pakku y sus dos colegas y no es capaz de reaccionar. Cuando llega a casa, se lo cuenta a Pan y a ésta le da un ataque y tiene que ingresar en un hospital. Pan tiene una recaída y Gokuh Jr. acaba marchándose del hospital llorando a moco tendido. Una vez en casa, ve una foto de Pan de joven con una Dragon Ball y decide reunirlas para intentar salvarla. Al salir, se encuentra a Pakku, que quiere incordiarle todavía más, pero esta vez Gokuh no se deja avasallar y sigue su camino sin problemas. Gokuh llega hasta la autopista donde lo recoge Bull, un camionero de lo más cutre que lleva un camión todavía más cutre que él. Bull engaña a Gokuh y le dice que vaya a mear. Mientras, le roba todo el contenido de la bolsa. En ese momento, alguien le tira algo a la cabeza. No es otro que Pakku, que le dice a Gokuh que la escuela es muy aburrida y que se va con él a Paozi Yama. Pakku repone lo que había perdido Gokuh (comida, etc) y se lanza a la autopista junto a éste, prosiguiendo el camino hacia Paozi Yama. Llegan a un bosque donde acampan. Pakku se hace unas salchichas y le pregunta a Gokuh Jr. por qué no tiene hambre. Éste, a su vez, le pregunta que si conoce las Dragon Balls que son capaces de conceder cualquier deseo, a lo que Pakku contesta que no, pero que suenan muy aburridas. Gokuh le dice que las necesita para salvar a Pan y Pakku, a quien Pan le cae muy bien, se entristece al saber que está enferma y le devuelve el bolígrafo de la Capsule Corporation que le robó a Gokuh en la escuela poco antes. Después de la reconciliación, Gokuh y Pakku se dan cuenta de que no están solos, de que están rodeados por lobos hambrientos. El mes que viene más.

STREET FIGHTER ZERO

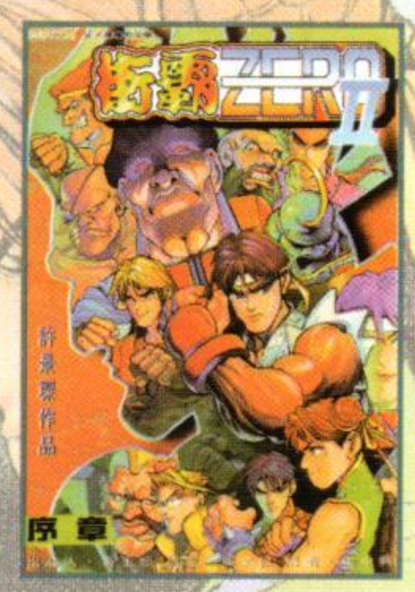
Este manwa a color está dedicado a una de las últimas versiones del archiultrasuperconocido juego de lucha. Como otros tantos mangas basados en el juego (y ya hay unos cuantos) la historia reinventa un poco personalidades orígenes y lo que sea necesario en favor del supuesto argumento. La verdad es que este especial no destaca precisamente por eso, por su argumento, ya que la historia es una mera excusa para ir presentando, capítulo tras capítulo, a los diferentes personajes de *Street Fighter Zero*. Supongo que (adelantándome un poco a las conclusiones) puede que un lector ajeno al universo de *Street Fighter* no se sienta demasiado motivado por este desfile de posturitas y por la retahila de técnicas de combate y golpes especiales pero seguro que los fans del tema se lo pasan bomba viendo plasmados en papel los diferentes movimientos de los personajes.

La verdad es que si tuviéramos que buscar un interés en este manwa lo encontraríamos principalmente en la nostalgia. Tanto el color como el aspecto general del dibujo recuerda mucho a los manwas que publicó Planeta hace ya unos años (*Tigre Wong* y todas esas cosas). La gama cromática utilizada es similar y hay que reconocer que le da un no se que pintoresco al resultado final. El sentido de la acción también se parece mucho al de aquellos manwas de antaño y hay que reconocer que los autores chinos tienen un sentido del ritmo encomiable.

La pena es que no haya algo más de argumento de donde rascar porque una vez disfrutado el aspecto visual del producto uno no puede agarrarse a nada más y el tomo se consume como la pólvora; con mucho ruido, con mucho humo, pero demasiado rápido.

De todas maneras el problema no es nuevo. La mayoría de los mangas basados en otro medio (anime, juego) suelen tener este tipo de lagunas, demasiado preocupados en reproducir los cuatro cliches del producto y sin preocuparse en crear un producto sólido por si mismo. Además es un problema muy difícil de solucionar ya que, en la mayoría de los casos, hay mil personas e intereses involucrados y los autores suelen tener muy poco margen de actuación y se ven obligados a seguir unas pautas demasiado rígidas. Se que este tipo de consejos molesta a más de uno, pero sinceramente creo que este manwa es perfecto para amantes de *Street Fighter Zero* pero que dejará bastante indiferentes al resto de lectores.

De todas maneras no os dejéis llevar por opiniones de terceros y echadle un vistazo vosotros mismos, siempre es lo más seguro.



HOKUSAI

C/Comte d'Urgell 99, 08011 Barcelona, Tel:451-6293

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON
➡ MAS DE 10000 MANGAS ORIGINALES DESDE 200 PTS
➡ MATERIAL DE SEGUNDA MANO
➡ ART BOOKS-CDs ORIGINALES
➡ ACETATOS: CITY HUNTER, SHULATO, RANMA...
➡ CROMOS Y MERCHANDISHING JAPONES

➡ TODO AL MEJOR PRECIO, Y SI LO ENCUENTRAS MAS BARATO TE ABONAMOS LA DIFERENCIA
➡ NUEVO SERVICIO DE VENTA POR CORREO
➡ TAMBIEN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

GUN DRIVER

Es medio indio medio Brainian. Su otro nombre es Jerónimo

DICK

Hermana de Dick la hacen prisionera los hombres de Shooter

ANNA

Es el supuesto padre de Anna y Dick. Le donará el brazo a Dick.

JOHN

Gun Driver es uno de esos productos híbridos que de vez en cuando se encuentran en el mundo del manga. La base de la historia, el entorno en el que se desarrolla, es una especie de recreación del oeste americano pero, a diferencia de *Belle Star* (hablamos de esta serie en este mismo Neko) *Gun Driver* no pretende situar la acción en el oeste americano real, sino en una especie de simulación alterada en la que se han incluido elementos típicos del manga como puedan ser los mechas. Los autores de este manga, Gou Uitou (guión) y Noruyashu Zeta (dibujo) juegan a mezclar conceptos para intentar agilizar la historia pero siempre dentro de un marco estético muy concreto para conseguir una especie de contraste entre lo antiguo y la alta tecnología. La idea no es nueva y series como *Steam Detectives* (por poner un ejemplo reciente) combinan a la perfección los diferentes ambientes con magníficos resultados. En el caso de *Gun Driver* la verdad es que no se puede decir que hayan conseguido una obra genial, pero tampoco se puede decir que hayan metido la pata hasta el fondo. *Gun Driver* saldrá en la colección gran volumen de Norma siguiendo la política de tomos que ha emprendido la editorial ultimamente y el argumento general es el siguiente:

La historia tiene como protagonista a Dick Stone Gokureie, un joven Branian (algo asi como una casta inferior) que vive con su padre (que no sabemos como se llama) y su hermana Anna (cacofonía al poder) en una pequeña granja. Dick vive obsesionado por las armas y los Gun Drivers, unos mechas gigantescos que parece ser que cuestan un riñón y parte del otro y que campan a sus anchas por las llanuras de ese oeste imaginario. Pero el primer encuentro de Dick con uno de estos mechas acaba en tragedia. El Gun Driver está atacando su granja y ha atrapado a Anna. Cuando Dick intenta rescatarla el Driver le dispara a bocajarro y lo deja malherido (incluso le arranca un brazo de cuajo). Le recogen (lo que queda de el) unas prostitutas del lugar y le curan las heridas, incluso le recomponen el brazo sustituyéndolo por el de su padre, y empiezan a entrenarle para que lleve un Gun Driver. Una de las prostitutas es india y le cuenta a Dick que también se llama Jerónimo y que en realidad lleva sangre india. Es entonces cuando Dick deberá atravesar el valle de la muerte para encontrarse con otros indios que acabarán de entrenarle con lo que podrá convertirse definitivamente en un piloto y vengar a su familia. La cosa se complica cuando se entera de que su hermana está viva y en manos de un malvado general (a lo Custer) que en el pasado ya había cometido atrocidades contra los brainians y los indios. El general tiene a su hermana en el Fuerte Shooter, una fortaleza inexpugnable que, además, utiliza a los prisioneros como escudo humano contra los ataques de familiares vengativos. Pero mejor os dejo algo de historia sin desvelar que me estoy embalando y acabaré por contaros hasta el final.

Resumiendo se podría decir que *Gun Driver* tiene un argumento original por lo estrambótico y rocambolesco del mismo (la historia da más vueltas que una peonza) pero a veces no es suficiente para hacer que una historia sea interesante. La verdad es que

El trabajo de adaptación en *Gun Driver* es muy correcto. La verdad es que la adaptación de mangas en España sigue por delante de otro paises como Estados Unidos o Italia donde muchas veces se hacen verdaderas chapuzas con las onomatopeyas. Lo que no sabemos es si *Gun Driver* está adaptado aquí o no.

los personajes no son demasiado carismáticos (cosa muy importante en un manga) y no se puede decir que *Gun Driver* te enganche desde la primera página. A este manga le pasa lo que a productos como *Jamm*, *Seigi* o *Pixy Junket*, que no es que sean malos pero que tampoco son capaces de despertar mayor interés y uno no está deseando conseguir el siguiente tomo al acabar la lectura. El otro problema de *Gun Driver* es que la historia tiene un continuará más o menos abierto pero parece ser que en Japón no han sacado más tankoubons por lo que la continuidad del material en castellano no está asegurada. El punto fuerte de la serie es el dibujo, que sin ser nada del otro jueves (¿o era viernes?) convence y funciona a ratos. Incluso tiene algunos momentos de brillantez, eso si, acompañados de algunas páginas excesivamente embarulladas y difíciles de descifrar.

Pues eso, quecomo muchos otros mangas *Gun Driver* tiene de todo, bueno y malo, y que en estos casos lo mejor es que probéis y opinéis por vosotros mismos que ya sois mayorcitos.

TRACCIÓN TOTAL

Sena Johnouchi es una gran piloto pero tiene que trabajar como modelo de escudería.

Pero le llega su oportunidad de demostrar que puede ser una campeona e intentará enseñar sus habilidades.

SENA

Taku está encandilado con la belleza de Sena, pero a diferencia de los demás hmbres de la escudería el la respeta y le gustaría que actuara como una piloto y no como una modelo, a pesar de creer que está de muy buen ver.

TAKU

Elen es la modelo de la escudería Mondam, la rival de la Max Bastar a la que pertenece Sena..

Elen también conduce motos de agua y no puede soportar a Sena a la que odia.

ELEN

James Honda es el propietario de Max Bastar, una gran empresa que tiene desde escuderías de motos hasta empresas de confección de ropa interior. A James le fascina Sena y pretende retenerla en su empresa.

JAMES

El gran volumen que Norma ha titulado *Tracción total* es otro de esos productos realizados por autores completamente desconocidos para nosotros, en este caso Yuichi Takeda, contando además con unos parámetros de lo más descolocante. Me explico. Para empezar *Tracción total* está compuesta por tres historias autoconclusivas distribuidas de manera un tanto peculiar. Las dos primeras tienen a los mismos protagonistas y la tercera presenta personajes nuevos, completamente desconectados de los dos primeros argumentos. Eso si, lazo común lo hay y como habréis adivinado por el título (a la que seáis un poco perspicaces) es el mundo del motor y las diferentes formas que puede adoptar una moto. Las dos primeras historias (subtituladas *lap 1* y *lap 2* en el original) tienen de protagonista a Sena Johnouchi, una chica de buen ver que trabaja para James Honda, el propietario de Max Bastar una empresa con intereses en diversos campos. Pero Sena trabaja en concreto para la escudería de motos de Honda haciendo pluriempleo. Por una lado es la piloto de pruebas de la casa y se ocupa de preparar las motos para las carreras y por otro es una de las modelos promocionales encargadas de dar "vistosidad" al espectáculo. Pero Sena lo que realmente quiere es ser la mejor piloto de la competición y el único que parece entenderla es Taku, el mecánico de la escudería. Sena tiene su gran oportunidad cuando el piloto oficial se rompe una pierna y a Honda no le queda más remedio que aceptarla como piloto. Pero el dueño de la escudería no quiere perder la ocasión de vender sus otros productos y le pone como condición a Sena que lleve un body de la casa como uniforme para la carrera. A regañadientes, Sena acepta, pero el mayor problema para la pobre chica surgirá cuando se pone a llover, cosa que el body parece no asimilar demasiado bien...

En la segunda historia, Sena quiere dejar Max Bastar porque está cansada de tener que ceder a las peticiones estrambóticas de su jefe, debido a lo que pasó en el final de la primera historia (final que evidentemente no os vamos a contar). Pero James Honda no quiere dejar escapar a su chica fetiche e idea un plan para intentar retenerla. Le da unas invitaciones para un espectáculo acuático donde Sena se encuentra con Elen Makura, la modelo de la escudería rival (La Mondam) que se la tiene jurada a Sena. El odio es mutuo, y la chica no puede aguantarse cuando Elen la reta a una carrera con motos acuáticas. Pero Sena no tiene moto y la única manera de conseguir una es renovando el contrato con

Max Bastar, cosa que no le queda más remedio que hacer. Todo acabará con la pobre Sena con muy poca ropa, como siempre.

La tercera historia, completamente desligada de las dos primeras, cuenta las peripecias de Katsuyushi Zinnai, el campeón de carretera de la región de Chubu y Masaki Makihara, el campeón de motocross de la misma región. Ambos son los mejores en su campo pero no pueden soportar el éxito del otro. Tanta rivalidad acaba en reto y Zinnai le propone a Masaki que se enfrenten.

Este acepta pero le pone como condición que lo hagan en un terreno de motocross. Zinnai acepta y se presenta a la carrera con su moto de carretera. Todo este espectáculo es observado por Miki Makihara (la hermana de Masaki) y Rikako Hirose, la amiga de Miki, que están hartas de tanta rivalidad y tanto enfrentamiento machista. Evidentemente, todo acabará como el rosario de la aurora.

Esta tercera historia es bastante chorra y la verdad es que no tiene el más mínimo interés, pero los dos primeros cortes del volumen son muy aprovechables. El personaje de Sena es encantador y todos los personajes secundarios que van desfilando a su alrededor no tienen desperdicio. Yuichi Takeda centra las bromas de las dos primeras historias en las desgracias que le ocurren a Sena. Parece que el destino de la pobre chica es que sus senos (nunca mejor dicho) acaben en las portadas de todas las revistas del motor, por no hablar de los periódicos y las revistas de moda. Los gags con los atributos de Sena están muy logrados, pero el resto de la trama (muy sencilla, eso sí) también funciona a la perfección.

En lo que se refiere a dibujo, Takeda es resultón, sin mucho más. Pero parece que el chico sabe de sus limitaciones y no pretende dar más de lo que puede. El resultado son unas páginas correctas, en algún caso narradas de un modo un poco caótico y confuso, pero en su mayoría efectivas. El conjunto es un manga que en sus 2/3 partes está francamente entretenido y en su último tercio, es decir la última historia del volumen, simplemente olvidable. En resumen, para pasárselo pipa en casa durante una tarde lluviosa o en un día de playa (que ya llega el calor).

Norma sigue dando una de cal y otra de arena en lo que se refiere a la producción. El papel no siempre es lo bueno que haría falta para reproducir grises y hay productos que se resiente. En el caso de *Tracción Total* la edición española es bastante correcta. Siempre es de agradecer que se cuiden los productos.

LA TRAGEDIA DE P

Aparte de las series que regularmente realiza , Rumiko Takahashi, es famosa por sus historias cortas, publicadas en diversas revistas de la editorial Shogakukhan. *La Tragedia de P* en el título de un volumen único que recopila los últimos trabajos breves de la Sra.Takahashi., que conservan todas las características de su obra.

LA TRAGEDIA DE P

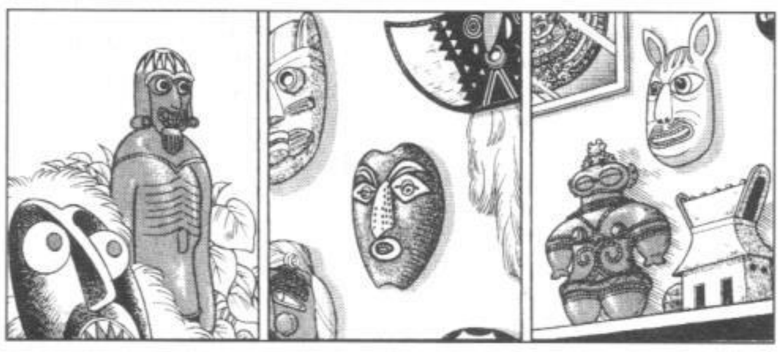
En esta historia que da título a la obra, asistimos a la vida cotidiana de un bloque de apartamentos en el que está prohibido a los inquilinos el tener animales de compañía. La encargada de

hacer cumplir esta "ley" es la inflexible Sra.Kakei. La Sr.Haga, una de las vecinas, no está de acuerdo con la situación del edificio pero, afortunadamente, no tiene ningún animal que ocultar, al menos hasta que su marido aparece con Pippin, el pingüino mascota de un cliente de su empresa. El Sr.Haga se ha comprometido a cuidar de él hasta que su dueño regrese de un viaje de negocios, empezando así lo que parece una pesadilla para la pobre inquilina.

UNA EMPRESA ROMÁNTICA

Yukari es la encargada de un pequeño y antiguo establecimiento dedicado a celebrar bodas. Las condiciones económicas por las que pasa el negocio están a punto de arruinarla, por lo que decide cerrar, pese a la confianza de sus empleadas, que quieren continuar a pesar de no cobrar. Sin embargo dos factores arrojan una luz de esperanza a su situación. Primero un antiguo empleado que ha hecho fortuna en el extranjero quiere celebrar su aniversario de boda con una nueva ceremonia. Además parece queKeiichi, el exmarido de Yukari, quiere reconciliarse con ella. Así Yukari empezará a replantearse sus sentimientos acerca de su trabajo y de su exmarido.

LA BASURA



La casa de Ritsuko tiene una particularidad: su puerta parece atraer la basura. Cada día aparecen montones y montones de objetos de lo más extraño y trastos viejos aparecen como surgidos de la nada y no hacen más que sacar de sus casillas a la pobre ama de casa. Cuando el jefe de su marido les invita a cenar a su casa, la pobre Ritsuko descubre que éste es un coleccionista de todo tipo de objetos que obtiene en sus viajes por todo el mundo. Al parecer, las discusiones con la mujer de éste son las causantes de que la basura se amontone en su casa. Las cosas se complican cuando el padre de Ritsuko, que había recogido la colección de objetos, los lanza al vertedero. Este hecho hará que todos acaben en el vertedero rebuscando en la basura para recuperar los objetos perdidos, algo que puede hacer perder la paciencia a Ritsuko.. y el trabajo a su marido.

EN LAS MACETAS

La tragedia ha golpeado dos veces en poco tiempo la vida de la Sra.Tonegawa. Su marido ha muerto en un grave accidente de tráfico y apenas diez días después ha sido su suegra, que vivía con, el matrimonio, quien ha fallecido. Además las habladurías se extienden rápidamente por todo el edificio donde vive, acerca de lo mala esposa que era y lo mal que trataba a su suegra. Poco después del entierro, la Sra.Tonegawa pide a una vecina si puede encargarse de una planta mientras ella está fuera y ésta acepta. Esta vecina descubre enterrado en la maceta un pequeño fragmento de hueso. Lo que ha oído sobre su vecina y el inquietante descubrimiento hacen trabajar a su mente hacia una macabra conclusión: el fragmento de hueso pertenece a un ser humano. A pesar que su marido intenta persuadirla diciendole que puede ser alguna clase de abono la idea va arrelando en la mente de la joven ama de casa y las habladurías de la gente, que la convencen de que la Sra.Tonegawa odiaba a su suegra, no hacen más que abonar los terrores de su conclusión. Cuando la Sra.Tonegawa regresa para recuperar la maceta es hora de que la verdad salga a relucir...

100 AÑOS DE AMOR

Podría decirse que Risa Hoshino es una venerable ancianita de noventa años. Pero Risa tiene una pequeña habilidad: es una poderosa telekinética. Durante su estancia en un hospital conoce al Sr.Takanezawa, un joven escalador que ha sufrido un accidente. Takanezawa le recuerda a un antiguo amor, por lo que busca su dirección y le explica que durante la estancia en un asilo para recuperarse de una enfermedad cuando ella era una jovencita conoció a Yosaburo, un paciente que se enamoró de ella. Pero ella estaba enamorada de otra persona, uno de los doctores del asilo. Yosaburo no pudo soportarlo y se suicidó tirándose por un acantilado. Ella sabe que Koizumi, una de las enfermeras del hospital, está saliendo con Takanezawa y cree que si ela le deja sufrirá éste el mismo destino trágico que Yosaburo. Para complicar las cosas uno de los cirujanos le ha propuesto a Koizumi que se case con él, y ella no ha dado todavía la respuesta.

Cuando Takanezawa invita a Koizumi a que presencie una de sus escaladas Risa empieza a adivinar que quizás la historia se esté repitiendo y el pobre muchacho acabe sufriendo las crueles ironías del Destino.

La tragedia de P saldrá en el formato más lujoso que utiliza Planeta editando mangas. Es decir, el formato libro. Esperemos que la gente apoye el producto (que está muy bien) y asi a lo mejor se animan y publican *Inu Yasha* ya mismo.

FELICIDAD TAMAÑO FAMILIAR

La vida de Hanako es perfecta, o casi. Está felizmente casada y dentro de poco podrá vivir en la casa de sus sueños gracias al préstamo monetario que va a hacer su suegra, quien vivirá con ella y su marido. Pero las cosas empiezan a ir de mal en peor cuando Hanako ve aparecer una enorme figura humanoide. Lo que al principio toma por visiones empieza a complicarle la vida. Ella es la única que ve a la criatura y su suegra empieza a creer que quizás su hijo se casó con una muchacha alocada en la que no puede confiar. Ante un dibujo de Hanako, Ryuiichi, el marido de ésta, le explica que la criatura es un gremlin, un espectro de un niño en kimono que, según su abuelo, trae buena suerte a la familia que proteja. Además, cuanto mayor es el gremlin, mejor es la suerte de la familia que lo acoje. Y el gremlin que ve Hanako es simplemente enorme. Las cosas se complicarán cuando la suegra empiece a creer que lo que realmente Hanako quiere es que ella no viva con ellos.

Dr. SLUMP

Sabemos que Arale es una robot porque es de metal y se alimenta de robotvita A. Por lo demás es de lo más humana.

ARALE

Senbei Norimaki es el "padre" de la criatura. Su genio científico solo se ve superado por su afición por las mujeres.

SENBEI

Pisuke Soramame es el hermano pequeño de Taro. Es el más tímido del grupo y es el blanco de las bromas de Taro.

PISUKE

Akane Kimidori es la más gamberra del grupo. Le encanta martirizar al personal con las bromas más pesadas y salvajes. Es un poco bruta.

AKANE

Taro Soramame es el hermano mayor de Pisuke y el hijo del peluquero local. Sueña con que de mayor será policía y es un pelin fantasma.

TARO

Senbei la encontró en la prehistoria, pero más tarde se descubre que es una enviada de Dios. No es broma, lo es de veras.

GATCHAN

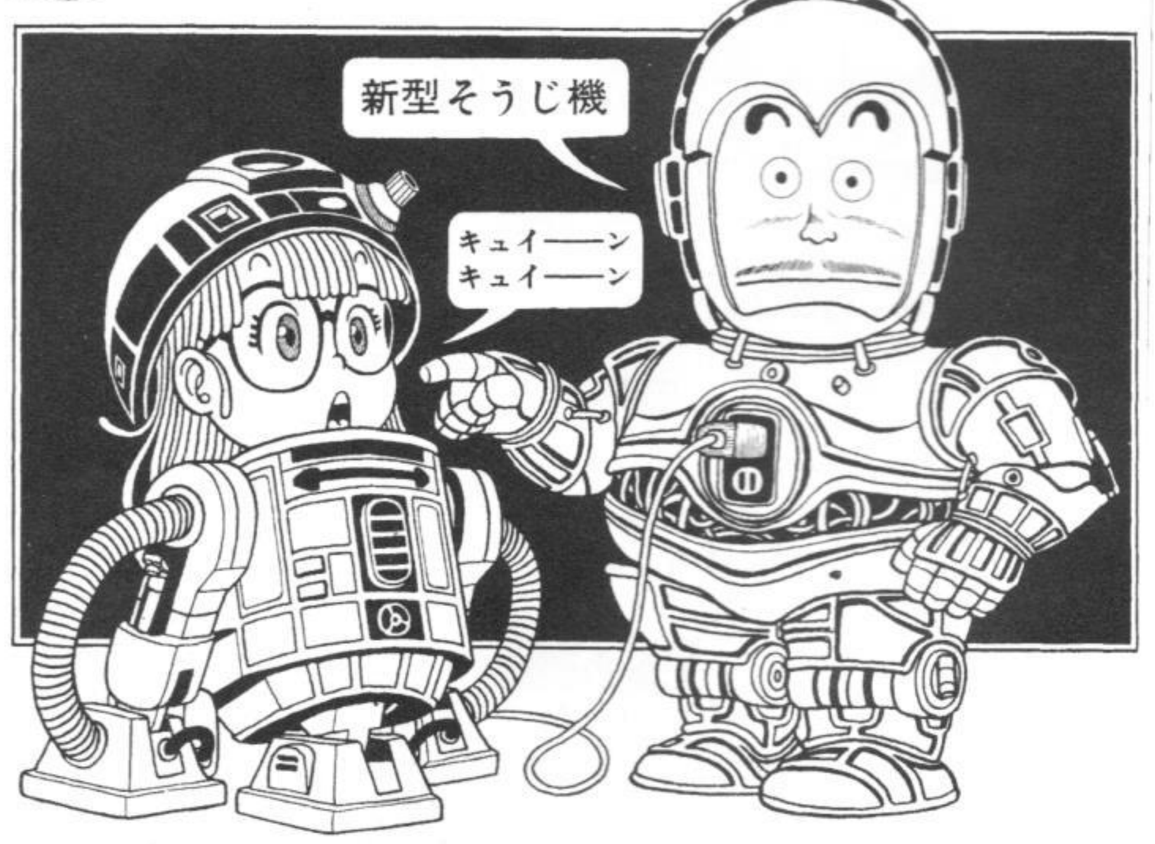
Cuando Toriyama empezó *Doctor Slump*, tenía veinte años, y muchas ganas de triunfar después de algunos años de experimentos que habían servido para llamar la atención sobre su particular estilo. Era un Toriyama diferente al de años posteriores, cansado de haber llevado al éxito la mejor serie de combates de la historia. En su vocabulario no cabían las palabras estereotipo ni monotonía.

Las viñetas, la narración, están realmente pensadas para provocar el efecto deseado: entre viñeta y viñeta, el autor consigue colarnos cosas inesperadas en los rincones: gusanos sonrientes, Kinnikuman en la taquilla del cine... Y esas son cosas auxiliares, accesorias, que ni notas la primera vez que lees el manga. Estás completamente cautivado con el humor obvio: los diálogos delirantes, los personajes impresentables, los cambios de aspecto del ilustre Sembei, según se hable a sí mismo, a la señorita Yamabuki o a Arale...

De hecho, al principio del manga, Sembei Norimaki tiene su momento de gloria: después, más avanzada la serie, perdería protagonismo en favor de su creación (parece que eso pasa mucho entre los científicos), pero en estos primeros capítulos, él es el rey de la acción. Como excelente contraste, está el carácter de otros personajes: Midori, Akane, Pisuke, Taro... todos son muy normales: parecen sacados de una comedia de adolescentes. Eso sí: viven en Villa Pingüino, localidad remota y alocada donde las haya, con una geografía delirante, una arquitectura de juzgado de guardia, y unos habitantes pertenecientes al reino animal, vegetal y... bueno, y en estado de descomposición, más bien pintorescos.

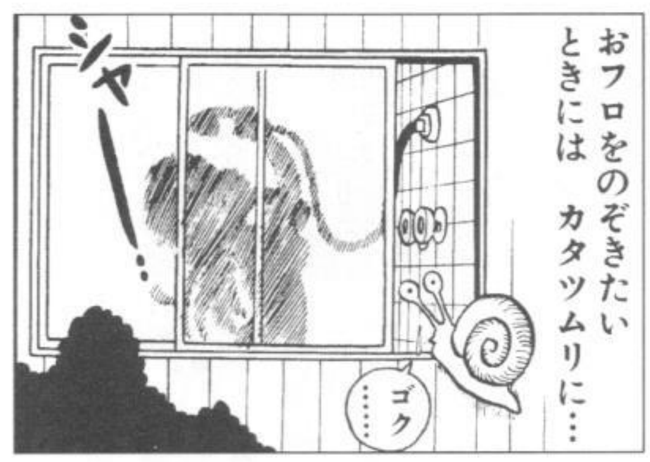
Por mucho que pueda gustar Dragon Ball, los aficionados más metidos en el mundillo siempre responden que su serie favorita es Doctor Slump. Y es que esstá repleto de ideas, y Toriyama cuela detalles inesperados: gusanos sonrientes en los rincones, Musculator, caricaturas de amigos y conocidos, bromas internas (como buenos lectores occidentales, nos vamos a perder un montón). Además, juega perfectamente con el lenguaje del comic: bromea con los lectores ("Vigila... hay niños mirando", grita Sembei tapando un bocadillo), hace que los personajes se quejen de sus papeles, les otorga nombres imposibles y hasta acaba apareciendo él mismo.

La impresión que causa leer Dr. Slump es casi de sobrecarga visual.



En 1980 apareció la primera entrega del manga. Fue en abril de 1981 cuando empezó a emitirse la serie de televisión que se alargó hasta los 243 capítulos. El último capítulo se emitió en febrero de 1986. También se han realizado varios largometrajes con mayor o menor éxito. El anime de *Dr. Slump* fue todo un fenómeno cuando apareció por televisión en las televisiones autonómicas. Más de uno no podíamos creer que existiera una serie tan surreal y desfasada. La serie tuvo buena acogida y se ha ido reponiendo una y otra vez para delicia de los fans, que somos bastantes. Ahora que vemos el asunto con algo de perspectiva nos llega el manga y podremos volver a empezar, volver a disfrutar de *Dr. Slump* por enésima vez.

Porque la historia funciona: desde el humor "de lavabvo", al simplemente chocante, irónico, directo, caricaturesco... pasando por Sembei, y su interés científico por conocer a fondo la anatomía femenina, todo engancha.



No sorprenderá a nadie que *Dr. Slump* sea una serie adictiva, ni que los otakus menos fans de *Dragon Ball* la cuenten entre sus series favoritas... y. Y los más

fans, también. O deberían, unos y otros: otras series de manga han perdido interés en las casi dos décadas que han pasado. *DrSlump* no: sigue ahí, esperando ser disfrutada, como el primer día.

Publicar *Doctor Slump* en España parece haber sido para Planeta el resultado de una batalla perdida: todos sabemos que el núcleo de la discusión se centraba en "a la japonesa" o "a la occidental". Bien: al final ha sido "a la japonesa". De seguro que *Dr. Slump* es una obra universal, y se merecía llegar al lector español sin el handicap de la lectura, que va a restarle público. No es quizá la opción más satisfactoria, pero parece que es la única que nos va a permitir disfrutar de esta obra maestra... así que bienvenida sea. Del derecho, del revés, al tresbolillo, ya empezaba a ser hora de que llegara. Total, sólo han sido cuatro años esperando... y para los que empezamos la serie en TV3, alguno más.

En resumen, *Dr. Slump* es un manga inclasificable ("de humor", seguro, pero ¿qué más?), un producto irrepetible salido de la imaginación de un autor también único...

Muchos opinan que *Dr. Slump* es de los mejores comics de humor que se han hecho en la década de los ochenta. Está claro que tan magnífica obra sólo podía contar con el mejor equipo de producción y lo tiene. Se ocupan de adaptarlo Jordi Sempere (el dibujero) y Anna Ruiz, el tandem más creativo de Planeta.

LEGEND OF LEMNEAR

Poco os podemos decir de Satoshi Urushihara que no os hayamos dicho ya. Sólo tenéis que echar un vistazo a los reportajes sobre el autor y sus obras en los números 25 y 26 de *Neko* por si queréis referencias más completas sobre él.

Pero lo que ahora nos ocupa es *Legend of Lemnear*, la primera obra de Urushihara que ha sido publicada en nuestro país. La editorial que lo ha publicado ha sido Norma, en su colección Gran Volumen.

Bueno, pues han sido 166 páginas a 1500 ptas. (argh!). En ese aspecto el lado bueno sería que nos han ofrecido unas ilustraciones en color en las primeras páginas y sin subir el precio. Por otro lado, en el Tankoubon japonés, esas mismas imágenes están en papel satinado y mucho más claras. A los de Norma se les han oscurecido las ilustraciones al reproducir las páginas, y no sólo eso, sino que se han perdido un montón de tramas respecto a la edición original. Además, las páginas ya empiezan a transparentar y es que parece que Norma haya disminuido el gramaje del papel desde los principios de la colección Gran Volumen hasta ahora.

Este tomo que ha publicado Norma corresponde al primer Tankoubon de los tres que se han publicado en Japón. Lo malo es que la obra está inacabada en Japón, lo que significa que si os gusta mucho os vais a quedar con las ganas de ver el final y preguntandoos ¿por qué Norma publica obras inacabadas?¿No tiene suficiente con cortar obras por falta de ventas?

Bueno, dejemos las quemas de brujas para otro día y centrémonos en lo que nos ocupa que es el primer tomo de *Legend of Lemnear*. Prácticamente sólo se plantea el argumento (que, todo hay que decirlo, no es demasiado original) y apenas se avanza en la historia. Eso si, la protagonista recibe de palos...

En este primer tomo se nos presentan los que serán los principales personajes de la obra: Lemnear, la protagonista; Rian, una ladrona que la acompañara a lo largo de todas sus aventuras y Messhu, un compañero de infancia de Lemnear que también es uno de los elegidos. En nuestro anterior artículo sobre Urushihara le llamamos Mesh, esperamos que esto no os confundiera. También conocemos a los malos malísimos: Laaga (a este ya se lo cargan en el primer tomo), Kamyuu y el jefazo de los malos, el gran Valor.

En lo que se refiere al dibujo, hay que decir que Urushihara va a evolucionar mucho, pero no durante esta obra, así que no esperéis ver cosas mucho mejores que las que habéis visto hasta ahora que, por otro lado, ya están bastante bien.

COMPILER

Los que conocimos a Kia Asamiya por su trabajo en *Silent Möbius* (tiempos aquellos), nos quedamos un poco con la idea de que este autor debía estar especializado en dramas con chicas. Posteriores trabajos del señor Asamiya, o más bien de la secta Kia Asamiya + Michitaka Kikuchi + Studio Tron (desafío a quien sea a que me diga dónde empieza una cosa y termina la otra), han demostrado más bien lo contrario: se trata de un autor versátil, capaz de afrontar cualquier temática siempre que contenga algún elemento fantástico. Además, es un autor con suerte... lleva el récord de 5 obras editadas en España: *Gunhed*, *Silent Möbius*, *Mobius Klein*, *Dark Angel* y *Compiler*.

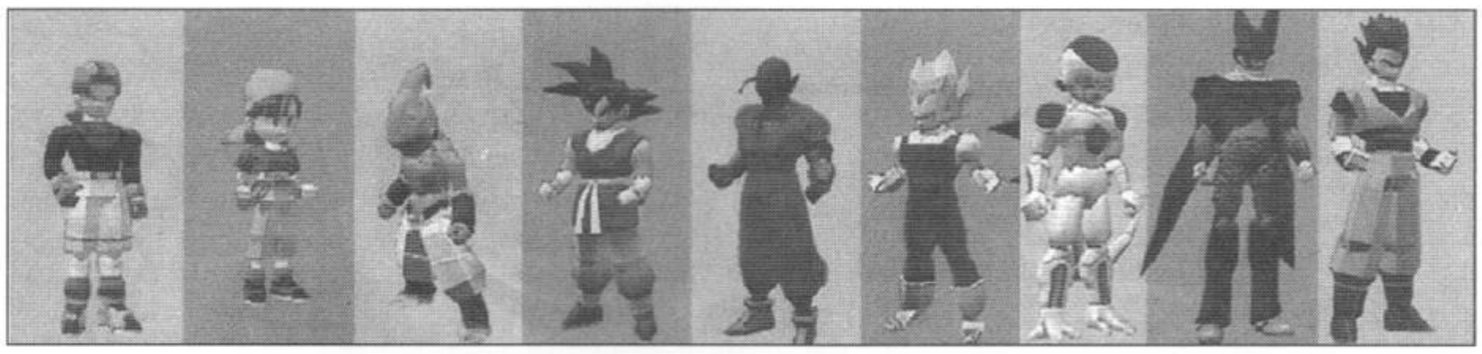
La trayectoria de *Compiler*, como las de todas las series que quedaron atrapadas en el espejismo del *Shonen Mangazine*, ha sido errática: de los tres tomos japoneses que componen la obra, más o menos la mitad se publicó en la revista. En este caso, como en el de *Magic Knight Rayearth* (uy, perdón, *Luchadoras de leyenda*), se ha optado por probar un poco más la paciencia de los otakus de Asamiya y recuperar la serie desde el principio: en siete prácticos números , se publicará la obra íntegra.

¿Qué tiene *Compiler*, para que merezca la pena rescatarla de las cenizas del *Shonen*?Por un lado, respetabilidad: es una obra de Kia Asamiya, y algo debe tener este autor para que haya tenido tanto material publicado en España...un trazo seguro y característico y un aceptable diseño de personajes, por citar algo. Además, es una historia un poco diferente a las demás: *Compiler* y su spin-off, *Assembler OX*, son el intento de Asamiya-Kikuchi-Tron de realizar una serie de humor. Y no les queda mal, la verdad: uno se harta un poco de los disquetes que usan las espectaculares protagonistas (seamos sinceros:los chicos están de adorno) para hacer cosas como destrozar portaaviones, jugar al tenis con satélites o tomar un baño en la playa, pero *Compiler* sí tiene simpatía, humor y barbaridades a gusto del consumidor. Además, la historia es contínua, queda el interés por conocer el final:¿cómo acabará la historia de *Compiler*, *Assembler*, la dimensión cibernética y la destrucción de la Tierra?¿Conseguirá Nachi fama y fortuna gracias a Compiler?¿Recuperará Toshi la tranquilidad de su vida anterior?

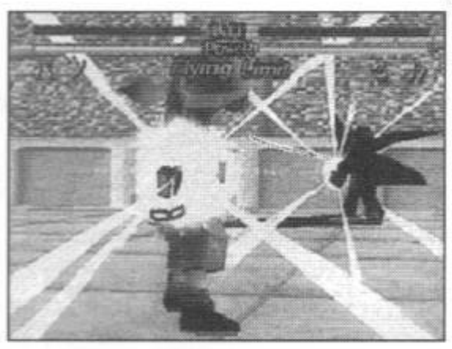
Ese debe ser el principal interés de *Compiler*. Los que nos quedamos a medias, por una vez no nos quedaremos con las ganas de conocer el final, como pasa a menudo en el panorama local del manga. Los que empiezen ahora, tiene por lo menos delante un montón de carcajadas y un producto de calidad, como es propio de la factoría Asamiya. ¿Alguien da más?

NORMA
Comics
VIGO
• TODO EN COMICS
• MANGA
DE IMPORTACIÓN
• REVISTAS
DE INFORMACIÓN
• ROL • MINIATURAS
• MAQUETAS • CD's
• Y MERCHANDISING...
CONTACTA CON NUESTRO SERVICIO
DE VENTA POR CORREO.
Rda. de Don Bosco, 22 • VIGO • Tel. : 986 22 51 65

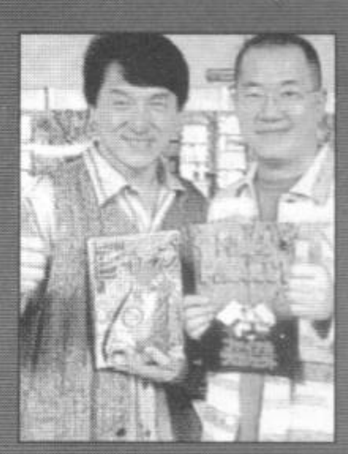
TOT O- JOX
COMICS & VIDEOJOCS
C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40
SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN
Mangas, Videojuegos, Figuras, Super
Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits,
Bandai cards, Ramis, etc
DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO
-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-
¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!
MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME



Bueno, parece que las noticias sobre el juego de ***Dragon Ball*** para PSX van llegando, con cuentagotas pero van llegando. Ahora ya se sabe los personajes que protagonizarán este nuevo juego de lucha en 3D y algún dato nuevo sobre lo que se podrá hacer. Los personajes son **Gokuh**, **Gokuh reducido**, **Trunks**, **Pan**, **Boo**, **Célula**, **Freezer**, **Son Gohan**, **Piccolo** y **Vegeta**. También prometen que habrá personajes ocultos pero no han desvelado cuales. Una de las características más espectaculares del juego será su movimiento de cámara rapidísimo y los ángulos de las tomas. Los primeros, primerísimos planos estarán a la orden del día. El otro dato interesante es que las peleas no se realizarán necesariamente en un tatami. Habrá escenarios abiertos en los que se podrá manejar al personaje en la totalidad del espacio y en 3D, es decir, se podrá rodear al contrincante, atacarle desde arriba etc. Si todo lo que prometen es real el resultado puede ser el mejor juego de lucha de ***Dragon Ball*** con diferencia. La fecha de salida no ha sido determinada de momento pero insisten que será este verano. Habrá que creerles.



La anécdota llega un poco tarde, pero ya se sabe que nunca es tarde... bueno, a lo que vamos. Que en el ***Weekly Shonen Jump nº 49*** del año pasado, apareció una mini entrevista en la que aparecían juntos **Akira Toriyama** y **Jackie Chan** (grandes fans el uno del otro). La cosa estaba organizada para celebrar el estreno en Japón de ***Police Story IV: A Simple Task***, la penúltima peli de Chan. En la entrevista comentaban lo valiente que era al no utilizar dobles y que pasó miedo cuando estuvo en una piscina con un tiburón caníbal y que ni siquiera **Gokuh** se ha peleado con un tiburón canibal y que si, pero que Jackie Chan tampoco puede destruir planetas y una par de gracias más. Para redondear el invento **Shueisha** regalaba entradas para la película y dibujos de Gokuh con una foto de Jackie Chan autografiadas por Toriyama y el actor. Eso si, tenías que llamar y sólo lo regalaban a las 2.000 primeras personas. Teniendo en cuenta que tienen tres millones de lectores (millón más millón menos) debieron acabarse bastaaaaante rápido.



El pasado 2 de abril falleció de una embolia **Tomoyuki Tanaka** el "padre" del monstruo más famoso del Japón, **Godzilla**. Tanaka tenía 86 años y llevaba trabajando en el mundo de la producción cinematográfica desde 1940 cuando entro a trabajar en la **Toho**, la empresa responsable de tantas y tantas horas de diversión junto a **Godzilla**, **Gamera**, **King Gidora** y un largo etc de abominaciones reptilianas gigantes. Tanaka alcanzó la gloria personal cuando se ocupó de dar vida a Godzilla por primera vez en **1954** con **Godzilla**, donde una bomba de hidrógeno lanzada en un campo de pruebas del sur del pacífico despierta de su letargo a la extraña criatura. La muerte de Tanaka acaece 16 meses después de que su personaje también muriera en la 23 película del personaje, ***Godzilla vs Destroyer***. Ahora solo queda llorar al prolífico Tanaka (produjo más de 200 películas entre las que se incluyen cintas de Kurosawa) y esperar a que **Roland Emmerich** cumpla su promesa de adaptar a **Godzilla** al mundo de **Hollywood** en 1998.

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

B³ #1 [de 4]
David Ramírez
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DOMINIC #1 [de 2]
Art Brook's/David Belmonte, José Luis Zaragoza
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DRAGON FALL ESPECIAL SALÓN
Varios autores.
48 pág. B/N.
350 pesetas.

NEKO #29
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

EDICIONES B

AKIRA VOL. 13
Katsuhiro Otomo
180 pág. Color.
2000 pesetas.

AKIRA VOL. 14
Katsuhiro Otomo
Último número.
180 pág. Color.
2000 pesetas.

GLENAT

SUEÑOS #28
Jorge Riera/Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #15
GUN DRIVER
Gou Bitou/Noriyasu Seta
192 pág. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #16
TRACCIÓN TOTAL
Yuichi Takeda
192 pág. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #17
RG VEDA #4 [de 10]
Clamp
192 pág. B/N.
1500 pesetas.

DNA² #14 [de 14]
Masakazu Katsura
Último número.
64 pág. B/N.
395 pesetas.

¡ESTÁS ARRESTADO! #14 [de 18]
Kosuke Fujishima
64 págs. B/N.
395 pesetas.

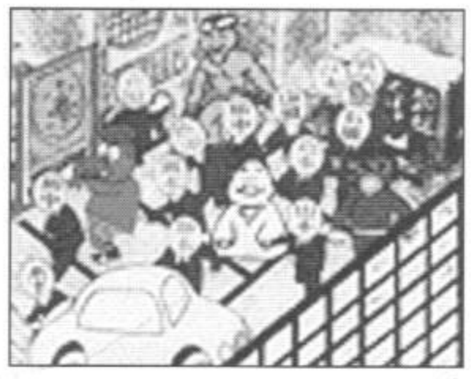
I LOVE ANGEL #3 [de 3]

renzo kinoshita: esto ta

El pasado 15 de enero, tras una larga enfermedad, fallecía Renzo Kinoshita, uno de los grandes nombres de la animación japonesa. Pese a que acabamos de calificarlo justamente como "uno de los grandes nombres", es posible que incluso a los más acérrimos otakus y buenos conocedores del anime que nos estén leyendo, este nombre les suene desconocido. No sería de extrañar, dado que Kinoshita cultivaba primordialmente un tipo de animación apenas difundido en nuestro país: la animación para cortometrajes "de autor".

En el nº 152 de *Dragon Ball* (serie blanca), el que esto escribe ya tuvo ocasión de repasar la obra de Kinoshita, dentro de la sección Manga Manía, y de paso citar otros nombres de la animación japonesa independiente, tal como Yoji Kuri, creador de cortos magistralmente grotescos y surrealistas tanto en temática como en diseño, o el propio Osamu Tezuka, que supo compaginar una producción "de autor" paralelamente a su realización de series para el gran público, con títulos como Jumping (1984), un breve pero eficiente alegato antibélico, o *Broken-down Film* (¡985), un hilarante homenaje-clon de los cartoons "made in USA" de los años 30; faceta esta poco conocida y comentada dentro del conjunto de su vastísima obra... pero que, al fin y al cabo, también es anime.

A



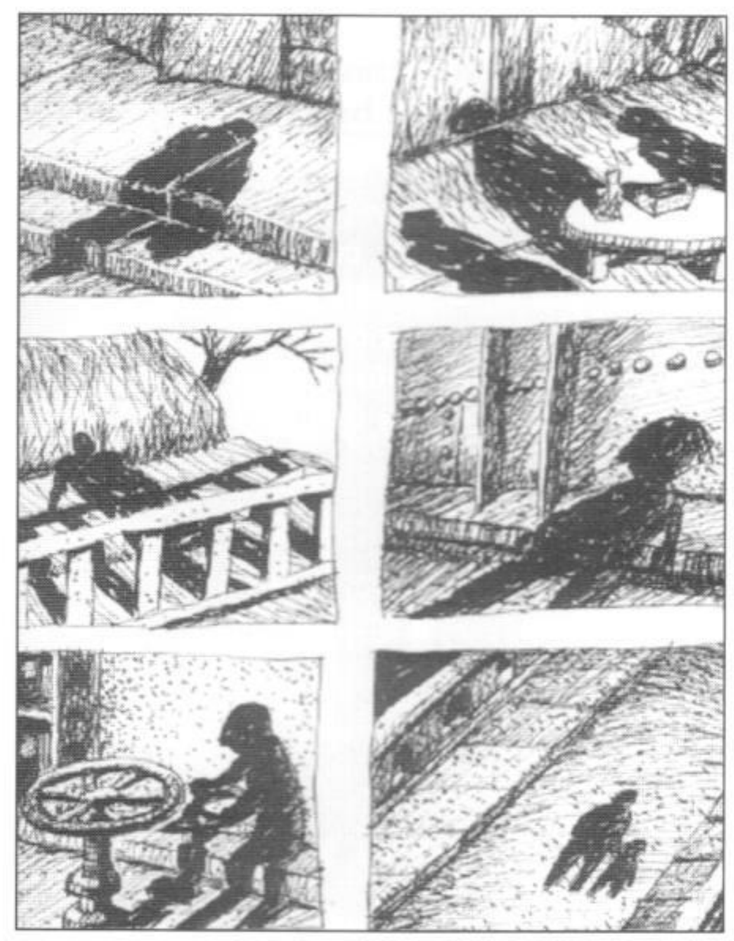
B

Kinoshita había nacido en Abeno-ku (prefectura de Osaka) el 3 de septiembre de 1936; esto es, que en el momento de su muerte tenía 60 años. Durante la posguerra, creció apasionándose por la lectura de los manga del propio Tezuka y otros mangakas de aquella época. Tras terminar sus estudios secundarios, decidió dedicarse a la animación al descubrir -como tantos contemporáneos suyos- los largometrajes clásicos de Disney, particularmente *Fantasía*. Su debut tuvo lugar en Ikko, un pequeño estudio de Osaka dedicado a la producción de "spots" publicitarios; allí tendría ocasión de aprender las bases de la animación.

A principios de los 60, y tras un breve paso por Mushi Productions, el estudio entonces recién fundado por Tezuka, Kinoshita crea a su vez su propio estudio en Osaka, Studio Lotus, junto a su esposa Sayoko, la cual será su más fiel colaboradora durante el resto de su carrera.

El estudio de Kinoshita alternará la producción comercial y publicitaria con la realización de cortos personales; los más destacables de entre estos últimos son *Made in Japan* (1972) y *Nihonjin* (Los japoneses, 1977), dos ácidas caricaturas de la sociedad nipona y de su integración en el mundo occidental; así como *Pica Don* (1978), una desgarradora visión del bombardeo nuclear de Hiroshima en 1945, para cuya elaboración Kinoshita y su mujer estudiaron fotografías de las víctimas de dicha tragedia, con el fin de que el film cobrase una mayor fidelidad.

Entre su producción más comercial, es de notar



C

FILMOGRAFÍA DE RENZO KINOSHITA:

1-Gebageba (1970)
2-What on Earth is Here (1971)
3-Made in Japan (1972)
4-Gross National Product (1973)
5-Curricula Machine (1974)
6-Nihonjin (1977)
7-Pica Don (1978)
8-Gebageba Sho Time! (1986)
9-Frame of Mind (1988)
10-Flip Flip (1989)
11-The Morning (1989)
12-Flip Clip'91 (1991)
13-Kumagaya (1993)
14-A Little Journey (1994)

1

2

3

6

7

14

LISTA DE NOVEDADES

Wataru Watanabe
Último número.
64 págs. B/N.
395 pesetas.

LA ESPADA DEL INMORTAL #6 [de 8]
Hiroaki Samura
128 pág. B/N.
850 pesetas.

OGENKI CLINIC #11 [de 18]
Haruka Inui
96 pág. B/N
750 pesetas.

STREET FIGHTER II ZERO
96 pág. Color.
1500 pesetas.

VIDEO GIRL AI #40 [de 42]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

ALITA VOL. V #7 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

CALM BREAKER #3 [de 7]
Masatsugu Iwase
48 pág. B/N.
395 pesetas.

CAZADORES DE MAGOS #1
S. Akaori/R. Omishi
Bimestral.
200 pág. B/N.
1200 pesetas.

COMPILER #1 [de 7]
Kia Asamiya
104 pág. B/N.
550 pesetas.

DOCTOR SLUMP #1
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DORAEMON 2a. SERIE #12 [de12]
Fujio F. Fujiko
Último número.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #1
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #2
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #3
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

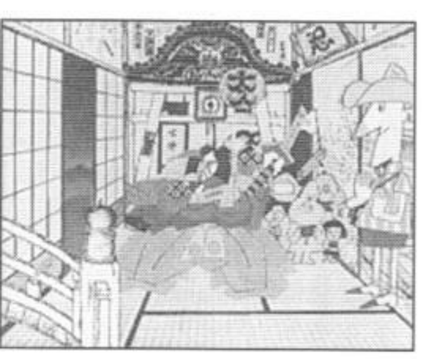
Mbién es Anime

D

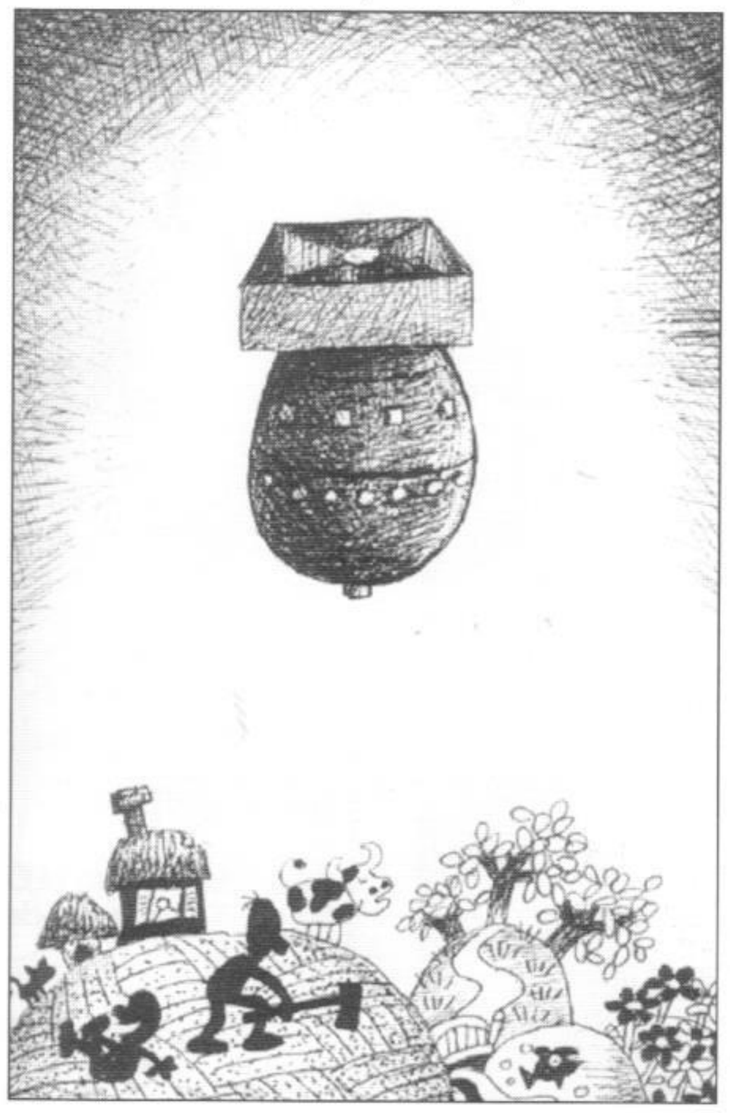
Gebageba 90 Pun (1970), una vertiginosa serie de gags protagonizada por Gebageba, un personaje que caricaturiza al japonés medio. En 1986, Kinoshita lo resucitó en *Gebageba Sho Time!*; debido a que la película original se había perdido en un incendio, su autor decidió realizar esta nueva serie de gags de Gebageba (si bien ésta duraba solo 25 minutos, mientras que la original tenía 90).

Sus últimas obras incluyen *Saigo no Kushu Kumagaya* (Kumagaya: el último bombardeo aéreo), mediometraje de 1993 sobre un bombardeo que tuvo lugar por error, después de que el Japón ya hubiera firmado la paz que puso punto final a la IIª Guerra Mundial; así como el corto A *Little Journey* (1994) y una obra inacabada, Okinawa, sobre la región del Japón del mismo nombre y sus habitantes, los cuales tienen la particularidad de jamás haber poseído armas.

Además de su labor cinematográfica, Kinoshita también participó activamente en otras tareas relacionadas con la animación: como presidente de la delegación japonesa de ASIFA (Asociación internacional del Film de Animación) desde 1981 y del Festival de Animación de Hiroshima, desde su fundación en 1985. Sin duda alguna, el Festival de Annecy (Francia) -que habrá tenido lugar la última semana de mayo- y el recién citado de Hiroshima -cuya 6ª edición se celebrará en agosto de 1988- le tendrán en el recuerdo a base de respectivos homenajes y retrospectivas de su obra.



En España, como no, su obra permanece inédita (exceptuando un episodio de una serie producida para la BBC, Masters of Animation, emitida hace varios años, muy discretamente, por TVE2; en dicho



E

episodio, dedicado al Japón, se incluía el corto Pica Don) y no estaría de más que, en elguna futura manifestación relacionada con el anime en nuestro país, se tuviese ocasión de poder ver sus cortos... o los de otros realizadores de anime "de autor" (pedir que se editasen aquí en vídeo, acaso ya sería pedirle peras al cerezo japonés). Pero sobre este tema prometemos volver a hablar más detenidamente.

Alfons Moliné

A-Saigo no Kushu Kumagaya
B-Nihonjin
D-Renzo Kinoshita y su mujer Yoko
C y E-No Nuke Cartoon animation and art exhibition.
F-Made in Japan

BREVES:

Parece que ***Tenku no Escaflowne*** tendrá videojuego en **3D** en breve plazo (otoño). De momento han dicho poco pero parece que mezclará rol con escenas animadas etc. Un poco de todo vamos.

Más juegos basados en series conocidas que están a punto de salir: Uno basado en ***Kido Senkan Nadesico***, ***Super Robot Taisen F*** un juego de esos donde se mezclan muchos robots de diferentes series y donde dicen que van a meter los EVAS y la IV parte de ***Langriser***, el juego del que ya os hemos comentado algo alguna vez y cuyo diseño de personajes corresponde a Satoshi Urushihara.

Los americanos a veces se aburren y para matar el tiempo se inventan alguna que otra bromita entretenida y tal. Por ejemplo. En **http://www.animecca.com** está una de las revistas (en inglés) sobre manga y anime más potables de la red. Pues en su volumen2 número 4 de este año, no sabemos muy bien porqué, pusieron una sección de noticias que,parece una inocentada. La primera noticia hablaba del próximo cruce entre personajes (en forma de OVA) de **AIC**, más concretamente entre ***Pretty Sammy*** y las chicas de ***Bubblegum Crisis***. La siguiente noticia anunciaba la preparación de una serie de anime de ***Expediente-X***, incluso ponen una ilustración (también de ***Pretty Sammy***). La tercera noticia es la de que el presidente Clinton se ha comprado dos gatos, uno blanco y otra negra y les ha llamado Luna y Artemis. Para cerra su sección de noticias anuncian un acuerdo entre Sony y Sega para hacer un juego para la Saturn y la PlayStation. El juego sería de lucha y mezclaría personajes de varias series de anime entre los que destacaban Ryo-oh-ki, P-Chan, Oula, Makona, Totoro, Luna y Jingoro que se enfrentarían a los personajes habituales de ***Street Fighter***.

A lo mejor no es broma, pero si no lo fueran nos comemos la tirada entera del próximo ***Neko***, y son unos cuantos.

LISTA DE NOVEDADES

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS #5
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 25
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #2 [de 4]
Ryusuke Mita
88 pág. B/N.
595 pesetas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE #14
Buronson/Tetsuo Hara
Bimestral.
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

FORTUNE QUEST #5 [de 8]
N. Mikai/ M. Fukazawa
64 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNDAM F-91 #4 [de 5]
H. Yadate / Y. Tomino, D. Inoue
40 pág. B/N.
325 pesetas.

GUNSMITH CATS #6 [de 9]
Kenichi Sonoda
32 pág. B/N.
295 pesetas.

HOT SHOT #3 [de 5]
K. Kurosawa/ S. Shibusawa
48 pág. B/N.
395 pesetas.

LA TRAGEDIA DE P
Rumiko Takahashi
208 pág. B/N.
1395 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA #5 [de 6]
Clamp
104 pág. B/N.
595 pesetas.

MISS CHINA #1 [de 5]
Kenji Tsuruta
32 pág. B/N.
295 pesetas.

ONE POUND GOSPEL #5 [de 5]
Rumiko Takahashi
Último número.
96 pág. B/N.
595 pesetas.

PATLABOR #1
Masami Yuuki
Bimestral.
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. V #6 [de 8]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

3x3 OJOS #8 [de 13]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

C/Villarroel nº 107•08011 Barcelona•Tel. (93) 454 71 36

TONKAM

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO (Y NO SÓLO DE DRAGON BALL)

© SHO-U TAJIMA 1996

MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE

NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CÚPULA

Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.

COMICS

Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73

NUESTROS AUTORES

DAVID RAMIREZ

David Ramírez es un tortosino de 22 años. Entre sus estudios se cuenta el primer curso de Químicas (que no llegó a acabar, porque le quitaba tiempo para dibujar) y dos cursos en la Escuela Massana (que abandonó porque no tenía una formación dirigida hacia el dibujo de comic). Además del manga, nos cuenta, le gusta la literatura fantástica, de terror y de ciencia ficción (autores como Stephen King, Terry Pratchett, Orson Scott Card...) y el cine (*Toy Story*, *Seven*, *La lista de Schindler*, *Misión: Imposible*). Entre sus deseos se cuenta, poder vivir algún día de su trabajo en el comic y conseguir que las fans le asalten en la calle.

Neko- ¿De dónde te viene la afición?

D. Ramírez- Supongo que como a todos: de dibujar desde pequeño. Lo que pasa es que a mí no se me quitó el vicio.

Neko- ¿Tu primer trabajo es la historia del Pequeño Tomoka *que ganó el premio del 1er Salón del manga, o ya habías publicado algo en algún fanzine?*

D. Ramírez - No, no había publicado nada antes. Lo que sí había hecho es participar en otros tres concursos, pero no gané ninguno.

Neko- ¿Pensabas que ibas a ganar el concurso del Salón?

D. Ramírez. No. Con los otros tres concursos sí que tuve la sensación de que iba a ganar, pero, al no hacerlo, ya me incliné a pensar que tampoco ganaría el del Salón. Fue toda una sorpresa.

Neko- ¿Cómo pasaste, de ahí, a publicar en el Kame?

D. Ramírez- Es que Nuria Teuler, coordinadora del *Kame*, formaba parte del jurado del Salón. Yo me dirigí a ella para agradecerle el premio y... me dijo que si quería continuar *Mi pequeño Tomoka* en el *Kame*. Le gustaba, pero no me dijo por qué. Hice la segunda y última historia completamente muda. Y entonces fue cuando Nuria me dijo que lo que más le había gustado de mi primera historia eran los diálogos, que le habían parecido muy divertidos.

Neko- Y entonces pasaste a hacer Niñotaku. *¿Por qué ese cambio?*

D. Ramírez- Pensé que, al tratarse de una revista de información sobre manga, era mejor hacer un tipo de historia acorde a ello, una historieta sobre manga.

Neko- Entonces, ¿por qué te lo cargaste?

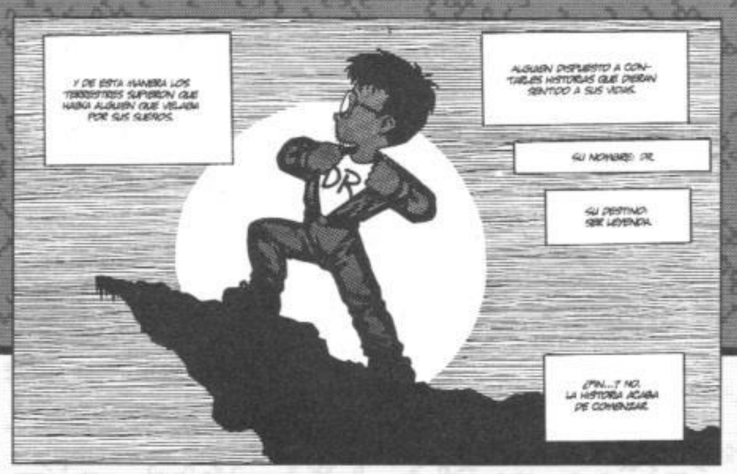
D. Ramírez- ¡Hombre, mira: la pregunta...! Verás, *Niñotaku* estaba estructurado en chistes de una viñeta en la que el personaje interactuaba con personajes de otros autores. Para hacerlo bien, tenía que imitar el estilo de cada autor y, para ello, tenía que documentarme, empaparme de su manera de hacer las cosas. Así que tardaba mucho en hacerlo. Además, a mí me gustan las historias largas y me sentía restringido por el formato de un chiste por viñeta. Por cierto, aprovecho la ocasión para pedirle a los lectores de *Kame* que dejen de enviar cartas a la redacción felicitándome por *Niñotaku*, porque cada vez que llega una, me miran con cara de odio...

En sus ratos libres D.R. gusta de hacer ilustraciones más realistas. Aquí tenéis dos ejemplos del David oculto, el que acecha a la sombra.

Neko- Mientras hacías el Niñotaku, *también colaboraste con* Norma, *en el* Otaku...

D. Ramírez- Sí, de hecho, allí

El concurso del primer Salón del Manga fue el que le dió a conocer. Lo ganó con *Mi pequeño Tomoka*, una historieta encantadora con bicho peludo incluido. Más tarde (un años después) realizó el cartel del segundo Salón del Manga y una nueva historieta (autobiográfica) en el catálogo del Salón.



Supercat es un proyecto que D.R. presentó a Planeta para que fuera editado en la Línea Laberinto pero que al final no cuajó y se quedóen la fase de bocetos. Aquí tenéis algunos dibujos.

comencé a dibujar *eSeDe*. Al cerrar *Otaku*, la continué en *Kame* (después de liquidar a *Niñotaku)* y allí sigue. También hice una historia autoconclusiva (aunque con visos de continuidad, de haber funcionado) que se llamaba *Nininja* y que, por el cierre de *Otaku*, no prosperó.

Neko- ¿Piensas continuarla?

D. Ramírez- Por lo pronto, no. Es que me falta tiempo...

Neko- También por aquella época, apareció el B^3. *¿Qué te llevó a hacer* B^3 *y por qué en Camaleón?*

D. Ramírez- Bueno, un día tenía que acercarme por *Camaleón*, y como lo que a mí más me gusta es hacer historias largas, les propuse hacer algo. Me dijeron que presentara un proyecto. Lo hice y lo aprobaron. Se trataba del one-shot de *B^3*. Querían que saliera para el Salón del comic, para el que solo faltaba un mes y medio. Me pegué una panzada y conseguí llegar a tiempo.

Neko- ¿Crees que eso afectó a la calidad del producto?

D. Ramírez- Hombre, quizá un poco, por la velocidad con la que lo hice. En la nueva serie estoy poniendo más tiempo y dedicación.

Neko- ¿Qué puedes decir de la nueva serie?

D. Ramírez- Para empezar, que consta de 6 números (6, y no 4). Y para seguir, que es consecuencia del buen resultado del primer número. Como gustó, me pidieron que hiciera algo más. Yo acepté porque me lo pasé muy bien haciendo el one-shot. Lo que espero es que, con la nueva serie, la gente disfrute todavía más, tanto como yo al realizarla.

Neko- Por cierto, ¿puede leerse sin haber leído el one-shot?

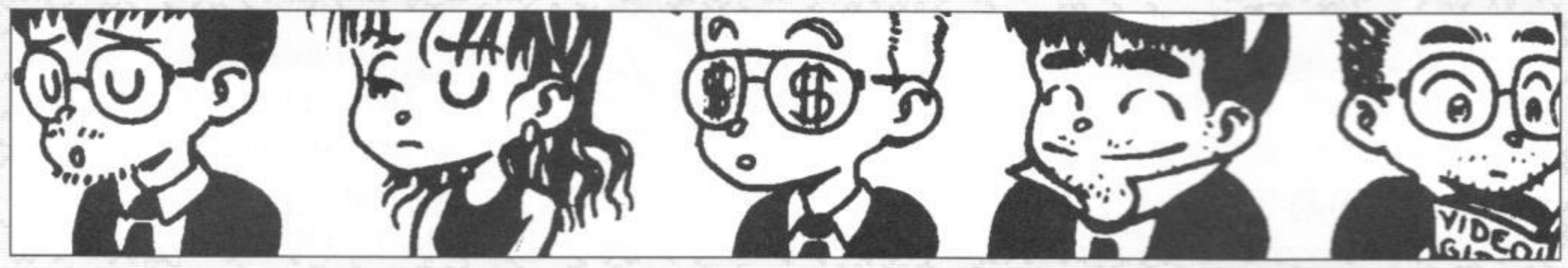
D. Ramírez- Se puede, pero lo que es seguro es que se le sacará más partido si se ha leído el número de presentación.

Neko- Después de esta miniserie, ¿habrá más B^3*?*

D. Ramírez- Depende de cómo funcione. En principio, sí. Pero, la verdad es que ahora estoy muy liado con esta miniserie como para ponerme a pensar en hacer otra.

Neko- ¿Y qué nos dices de otros proyectos? Porque sabemos que, en su momento, presentaste algo a Planeta...

D. Ramírez- Presenté un proyecto que se llamaba *Supercat* y que constaba de 5 números. Aparentemente, era demasiado largo. Además no acababan de verlo del todo claro, por su temática demasiado sosegada. En aquel momento, querían algo más comercial para la Línea Laberinto (al menos en la línea manga) para abrir camino y luego poder publicar cosas más arriesgadas. Me dijeron que preparara otro proyecto más corto y "movidito", pero estamos en lo de siempre: me falta tiempo. Más adelante, quizá lo intente de nuevo.

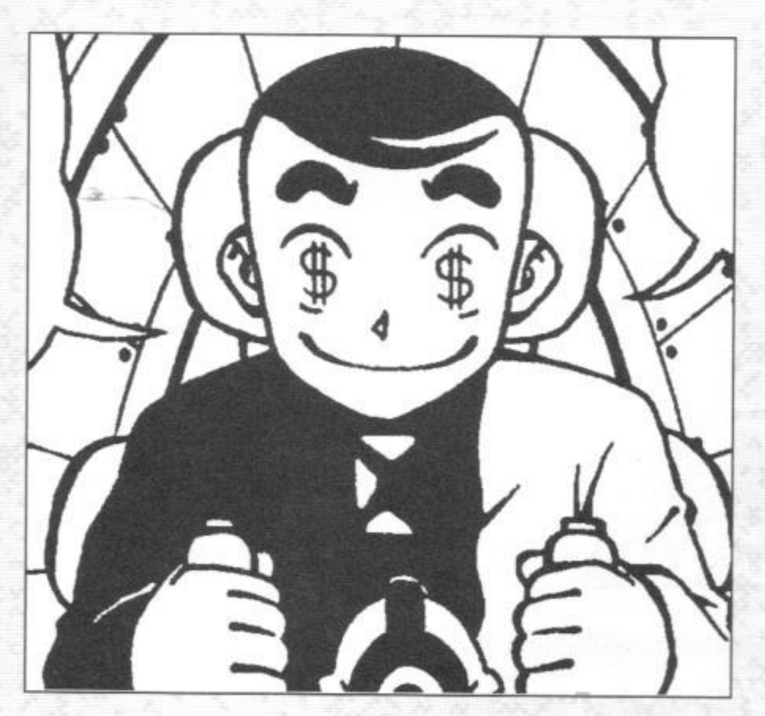


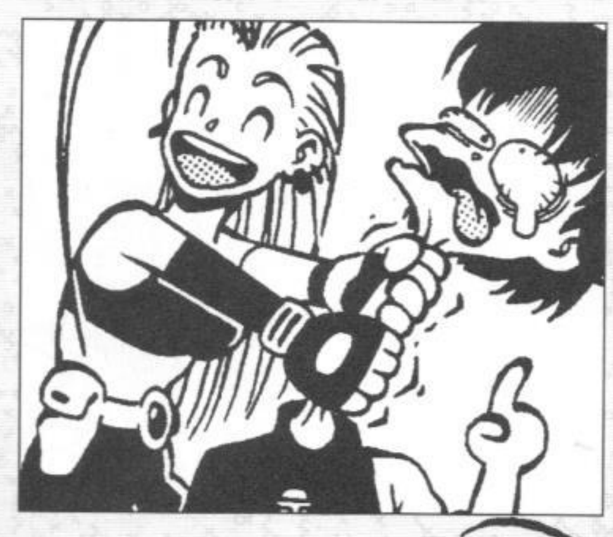
Neko- Entonces, hablar de otros proyectos...

D. Ramírez- Pues hay otras cosas... Está *Crepúsculo*, que es una historia desenfadada de romance y acción con magia, vampiros, hombres lobo, etc que contaba con mi guión y con dibujos de Álvaro (*Dragon Fall*) López. Lo que pasa es que se ha pospuesto porque los dos estamos muy liados.

Luego está mi colaboración en el guión de *Paladines del horóscopo* con Nacho Fernández. Lo que pasa es que mi colaboración es muy superficial. La práctica totalidad del mérito es de Nacho, que se las apaña para hacer tropocientas

Aquí teéis un par de dibujos de un comic de D.R. presentó a un concurso que organizaba una asociación de espeleología. Al final sólo le dieron un accesit pero estamos seguros que merecía más. Sin duda.





cosas a la vez.

Y, para acabar, tengo un proyecto con el que para mí es uno de los mejores dibujantes de manga españoles. Lo que pasa es que, por lo pronto, es secreto.

Neko- ¿Solo te interesa el manga...?

D. Ramírez- No, siempre he leído de todo. Aunque sí es cierto que es lo que más me interesa y el estilo con el que más familiarizado estoy. Pero, antes o después, quiero hacer de todo y tocar otros temas y estilos, y no hacer solo humor.

Neko- Por cierto, tu estilo se ha ido decantando cada vez más hacia lo realista. ¿Es algo intencionado?

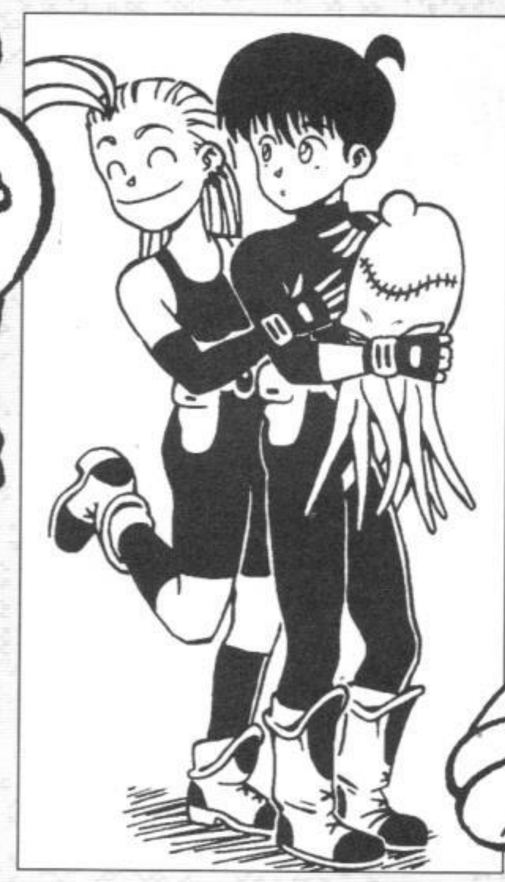
D. Ramírez- No, es algo inconsciente. Mi estilo se ha ido estilizando cada vez más en las proporciones. Aunque me encanta seguir dibujando Superdeformeds, como prueba el que siga dibujando eSeDe.

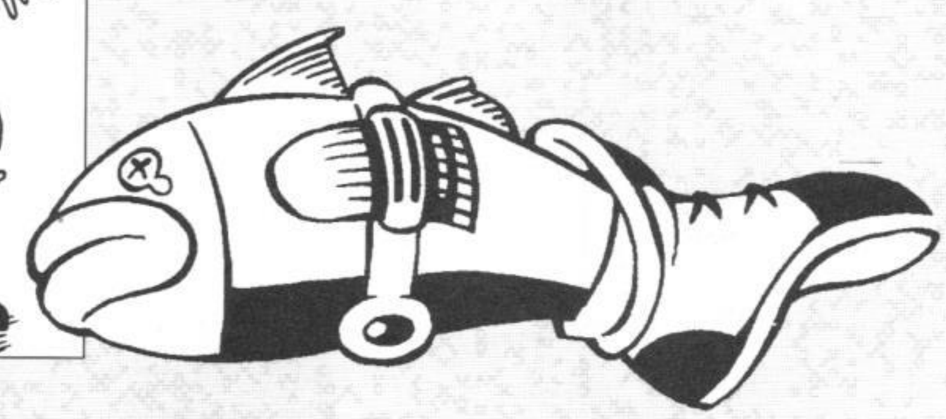
Neko- Bueno, ya para acabar, la pregunta del millón. ¿Estás en esto por la pasta?

D. Ramírez- Muy gracioso. La verdad es que, hoy por hoy, lo que hago no me da ni para comprar sellos. Yo espero que en el futuro vaya mejor la cosa y pueda llegar a vivir de esto. Pero supongo que tendré que diversificarme y hacer otras cosas: retocar onomatopeyas y cosas así. En fin, el tiempo dirá...

Entrevista realizada por:

Jaime Rodríguez





● B³

Bueno Bonito y Barato son los protagonistas de esta serie de Camaleón Ediciones que ahora inicia su segunda etapa.

● NIÑOTAKU

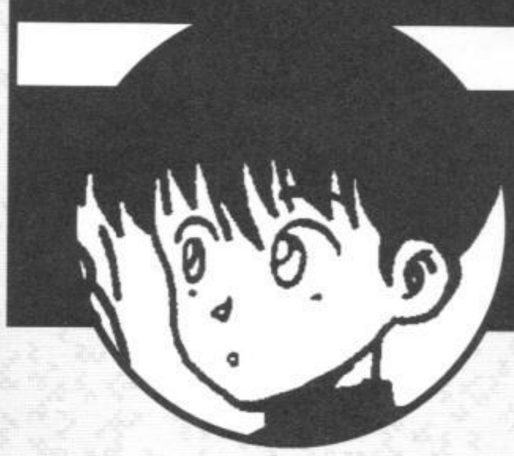
Su vida fue corta pero intensa, claro que siempre podéis buscar a D.R. en el Salón y pedirle que lo resucite. Je je je...

● eSeDe

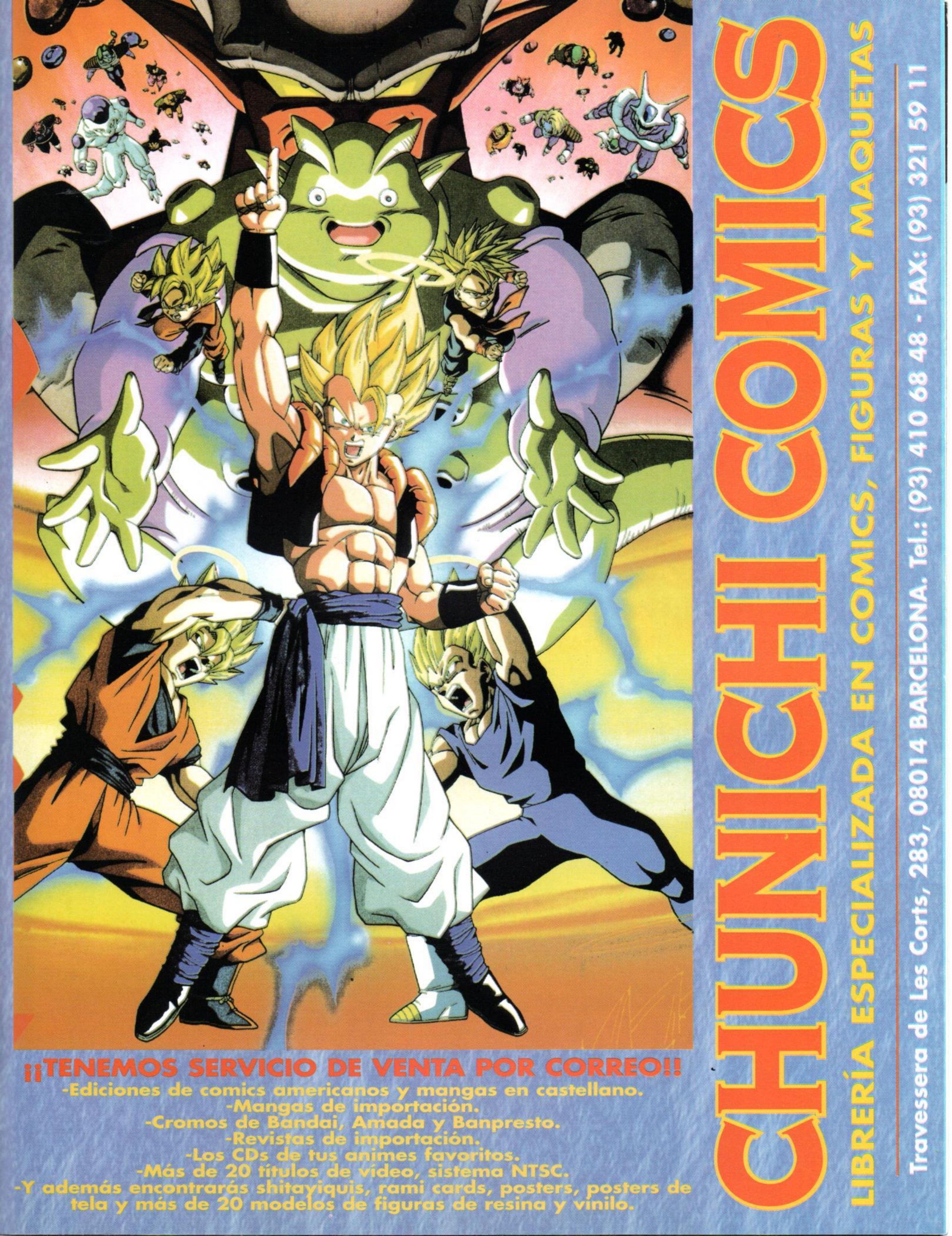
Es la serie que publica actualmente en el *Kame*. Son pequeñas parodias de series de manga y anime conocidas. Muy divertidas.

● NININJA

El producto más... peculiar de David. Se publicó en la revista *Otaku* y poco después esta cerró. Que conste que no insinuamos nada.



EN PROCESO: B³, Nº 3


CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

¡PREPÁRATE PARA LO MEJOR DEL ANIME!

"VIRTUA FIGHTER" disponible a partir del 18 de junio.

DRAGON BALL Z 16 "EL ATAQUE DEL DRAGÓN" disponible a partir del 20 de mayo.

... y en julio

EVANGELION

el estreno más esperado

Internet: http//www.mangafilms.es

ANIME VÍDEO es una marca de MANGAFILMS S.L.

La Costa, 76 torre - 08023 Barcelona. Tel (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

MANGA FILMS, S.L.